电脑应用和娱乐的第一选择

总第171期

大众软件

10
Popsoft
2004年
半月刊



WWW.POPSOFT.COM



P43

压缩大战的真相

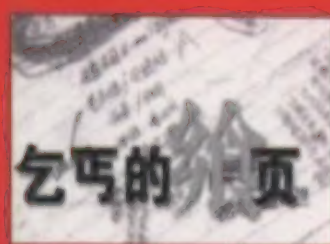
ZIP与RAR格式，谁是主流？本文作者一反国内大多数媒体的观点，欲为ZIP正身，且不论其最后观点如何，对历史真相的描述就不可错过。



P61

主流液晶显示器横向评测

一天，笔者将一台17英寸LCD搬到桌上替换那台21英寸CRT后，以前面对那个庞然大物的压抑感一扫而空。希望看完本专题，你也能找到这样的感觉……



P114

乞丐的飨页

是的，就是这样简单，这个被我们称之为成熟的产业无不是在围绕着商业打转。广告人洛奇·佐迪亚克先生曾不屑地告诉我：平面广告毫无讨论的价值。



P143

细胞分裂——明日潘多拉

游戏中的Sam Fisher是007式的英雄，他的好身手胜过英国绅士，他是一名反恐精英，而等待他的也不仅仅是一撮乌合之众。揭开罪恶的盖子，里面有着更加恐怖的内幕……

ISSN 1007-0060



金山2004年全新巨制　大型原创中华武侠网络游戏

剑侠情缘网络版之兵临城下

www.jxonline.net

攻城革命一 国网游史上前所未有的攻城革命

四大神兵利器惊现武林



攻城车　投石机　擂鼓军士　扛旗士兵

攻城革命二

七大要塞城市城主虚位以待



襄阳、汴京、扬州、成都、凤翔、大理、临安

攻城革命三

帮派之争再度升温



十大门派　争霸无止尽　烽火连天

攻城革命四

七日循环帮战PK



开始攻城　浴血奋战

攻城革命五

七诸侯割据独享特权



坐收红利　征收税率　自定NPC物价



4月24日客户端全面首发,连邦及各大软件专卖店均有销售,5月1日攻城版本

靓号QQ001为《剑侠情缘网络版——兵临城下》全国10城市万名剑侠玩家同城会的唯一指定靓号

详细攻略请登录http://www.jxonline.net、http://jx.17173.com、http://games.sina.com.cn/z/jx 查看

闯江湖、搏奇缘，立即进入剑侠情缘短信游戏，赢取剑网虚拟装备，还有**千元现金**。移动用户只需发jx到335529，联通用户则只要编辑短信jx到935529

剑侠情缘网络版——兵临城下》在保持原有十大门派三大阵营等功能基础上，全新推出七大城市攻城战、太守擂台赛、黄金装备、超级BOSS、师徒系统、组队系统、婚姻系统等强悍功能，请登录到www.jxonline.net下载。

剑侠网络版官方网址:www.jxonline.net　合作伙伴：全国销售总代理 电话:010-64421199-8285　欢迎到卓越网JOYO.COM订购

珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 客户服务电话:010-82326868 北京金山数字娱乐科技有限公司
客户服务电话：010-82318282　网址:www.kingsoft.net　经销商订货热线:010-82325225/82325755　OEM业务热线:010-82334488-5121　集团购买热线:010-82325757　技术支持网址http://support.kingsoft.net
邮购地址:北京市9636信箱(100055) 欢迎邮购 邮资5元

KINGSOFT 金山软件股份公司






天堂II

突破

爽

的极限


WWW.TENDEES.COM
WWW.TENDEES.COM


書魂道



CONTENTS 目录

2004年第10期 总第171期

大众软件



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方
李刚 王塑 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 安昌健
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年05月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元



クロスゲート
CROSSGATE™
乐园之卵
你玩！我也玩
如果你爱上了，并且为她发了狂，不要以为发狂的只有你自己！
因为全世界的人都在发狂!!那就让我们一起狂欢吧!!!
魔力宝贝4.0震撼登场
全新的三维空间，全新的任务挑战，全新的魔力人物，让你不狂也难！
魔力宝贝4.0
魔力·魔力·随心所欲
网星游戏乐园
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
SQUARE ENIX 研发
JoyCard
一卡通用 欢乐全城
网络游戏

网游报导的

千面一孔的同质化

网络游戏的大潮似乎是轰轰烈烈，从媒体报导到市场活动也是铺天盖地，但是除了市场行为炒作、新手上路、经验指南、心情故事，我们的媒体报导还有什么呢？在到处贴满网游标签的今天，表面的红火依旧无法掩盖内容的苍白。同质化的趋势，不仅有害于媒体自身，更辜负读者的期望；尤其是当读者花费了更多的金钱和时间，购买来多种的刊物，却仅仅得到几乎相同的信息，作为媒体的从业者，我们要脸红、我们要心中有愧的。那么我们到底用什么方法来报导网游，才能贴近行业、贴近读者，到底怎样的报导才能跳出约定俗成的旧模式，这是我们《大众软件》近一年来一直在思考的问题。网游绝不是练功、升级，打打杀杀，网游报导也绝不能再千面一孔，我们要颠覆网游报导的俗套，用实实在在的东西来报导网游，来诠释行业。从2004年08期开始的“大陆网络游戏开发小组系列”可以说是我们颠覆网游报导的第一步，接下来请看我们新的行动。

虚拟中的实实在在

网游世界是虚拟的，但是网游的报导却一样可以实实在在。我们希望用这种实实在在，来勾画一个完整的行业，来引导出玩家更丰富更健康的游戏生活，我们也希望能用这种实实在在的报导，给读者以实实在在地回报。网络游戏丰富多彩的周边产品包罗万象，从玩偶、抱枕、书签、折扇到精美的彩笔、饰物，甚至光驱、显卡；可以说完全超出了我们的想象。游戏的点卡仿佛并不起眼，当我们一次用过之后往往就不知弃于何处了。其实正是这些并不起眼，但实实在在的小卡片，却是堆砌起虚拟生活的基石。于是就有这样的有心人开始积攒起一张张自己用过的卡片，蓦然回首，却发现这些小小的卡片也在发生着巨大的变化，游戏的点卡画面越来越精美、样式越来越独特；一叠卡片仿佛是一张张的幻灯片记载着网游行业的发展。各种卡片的收藏已经多不胜数，我们相信游戏点卡的收集必将而且已经成为一种时尚、一种潮流。这些从网游中脱胎出的产品，不仅先天就带有各自游戏的基因，还有着虚拟世界所不具备的实际功效，更可贵的是他会将玩家在虚拟世界中真真切切的情感寄托在这实实在在的身上，多少年后，当我们再次真真正正地摸到它们，那将勾起许许多多怎样的回忆。所以从本期开始我们进一步推出颠覆网游报导的第二步：“不谈虚拟，我们看实际”。在我们每期报导之后，我们会用这些实实在在的产品回报给读者和玩家，详情请看看本期“在线争锋·混沌冒险”，好机会可不要错过呦！

更新、更靓、更前卫

大众软件创刊至今已经9年了，许多人读者都说我们的刊物像一位严谨的大哥哥，这让我们感到由衷的自豪和亲切；但是严谨的大哥哥并不是没有幽默、缺少时尚，我们同大家一样都很年轻，都有一颗年轻的心。面对新兴的网游热潮，我们从来也决不会板着面孔去重复别人同样的言语，我们的报导一样要年轻，要更新、更靓、更前卫。经过长时间的策划和操作，我们将在下期（2004年11期）推出我们颠覆网游报导的第三步：“？？？？”。这到底是什么，真的是打死也不能说了（现在周围没人，透露一点点，5月12日关注《剑侠情缘网络版》，将有神秘人物在那里出现，到时就会真相大白），肯定够新、够靓、够前卫。

新手上路、经验指南、心情故事……我们已经看够了！该是来点新东西的时候了。大家还想看到什么，就请直说吧。只要你敢想，我们就敢做。夏天快到了，又是吃西瓜的时候了。我也许是在王婆卖瓜，因为一切还要大家的认可，大家的喜欢。对于我们即将在网游部分削减新手上路、经验指南等类似内容，而增加其他相关报导的方式和方法，欢迎大家给我发信，多提意见，多多益善。

King@popsoft.com.cn

完成于闷热的春天

网融世界，创意中国

——第二届中国国际网络文化博览会将在京举行

■本刊记者 龙猫

4月15日，由文化部市场司副司长庹祖海主持的第二届中国国际网络文化博览会新闻发布会在文化部召开。

会上宣布，第二届中国国际网络文化博览会将于2004年10月28日～31日在北京展览馆举行。本届网博会由文化部牵头，联合国家有关部委及北京市政府共同举办。中国电信集团公司、中国网络通信集团公司、中国移动通信集团公司、中国联合通信有限公司、铁道通信信息有限责任公司、中国卫星通信集团公司等国内六大电信运营商及国内外其他一些著名IT企业也将给予大力协助。本届网博会组委会主任由文化部孙家正部长担任，具体承办工作主要由文化部文化市场发展中心完成。

文化部文化市场司张新建副司长代表主办单位在会上的发言中介绍，本届网博会将以“网融世界，创意中国”为主题，并对此主题所包含的意义进行了解释：互联网络的一个基本功能在于能使全世界的思想、知识与文化进行“融汇”，本届博览会就是要为国内与国外、技术与资本、政府与企业、企业与企业、企业与个人之间搭建一个互动、互通的平台，这是从技术层面而言；从文化层面而言，“创意”有浓厚的文化色彩，文化是人类独有的生存方式，创新是文化的本质特征。今天中国网络文化产业发展最需要的就是“创意”，只有在大量“创意”的基础上，开发具有自主知识产权的网络文化产品，才可能有中国网络文化产业的大发展。

张新建副司长还透露，文化部网络游戏内容审查专家委员会已于日前正式成立，该委员会由40多名专家组成，主要对进口网络游戏的内容进行审查。专家委员会成立后，那些包含不良内容的网络游戏将被清理出去，而对未经审查进入中国的非法网络游戏，各级文化管理部门也将进行坚决打击。网络游戏将是今年10月举办的第二届中国国际网络文化博览会的内容之一。

据悉，本届网博会将根据我国网络文化市场的发展特点，充分展示国内外网络文化市场的发展现状和趋势，以网络视听、互动娱乐、在线教育、连锁主题网吧等4个方面为重点，全力“打造新视听，创造新享受；打造新娱乐，创造新体验；打造新教育，创造新理念；打造新网吧，创造新形象”。

文化部文化市场发展中心副主任梁钢，代表承办单位介绍了本届网博会的总体活动安排和主要特色。据梁副主任介绍，本届网博会将充分吸引网络运营商、网络内容提供商和互联网上网服务营业场所等网络文化企业到会参展。展会现场将有展位上百个，展场面积15 000平米，招展范围包括欧美、日韩、中国大陆、中国香港及澳门特别行政区、中国台湾省等国家和地区的知名企业。

另外，本届网博会上还将开设全方位多层次的论坛，探讨网络文化市场的发展和管理现状、问题及趋势，探索中国网络文化市场的繁荣之路。

此外，本届博览会还将举办多种内容丰富的活动，包括文艺演出、现场讲座、教育、培训（网络游戏美术设计、动漫、游戏创意等）、现场体验（新网吧概念体验区等）、寻宝（网上寻宝、现场寻宝）、青少年网络文化知识竞赛等。

通过以上介绍不难看出，随着网络文化在国内产生的影响越来越深刻，国家对营造一个健康有序的网络环境也越来越重视，这从本届网博会的主题、规模等方面足可说明这一点。我们有充足的理由相信，我国的网络文化产业将会越发兴旺，我国8000万网民的网络文化生活将会日益丰富多彩。





半月聚焦

中国互联网10岁生日庆典隆重举行

4月19日，在我国首次全功能接入国际互联网之地——中国科技网举行了一场别开生面的生日晚会。这次晚会的寿星是中国互联网。从1994年4月20日，在中科院计算机网络信息中心中国实现了与国际互联网的全功能连接，成为国际互联网大家庭的第77个成员，发展到今天整整10年了。众多为中国互联网的创建和发展做出贡献的老专家、老学者及主管部门领导和新闻人士齐聚一堂，共同回顾互联网10年发展的成就，并展望了正在制定的10年规划快速发展的远景。国际互联网同行也纷纷表示祝贺，国际互联网之父温顿.瑟夫造访中国互联网络信息中心（CNNIC）时说：“我想对中国互联网10周年表示祝贺，并说一声生日快乐。”关于互联网10周年的回顾，敬请关注本期专题。

淘宝网呼吁创造电子商务良性发展环境

4月20日，淘宝网对雅虎中国抓取其商品数据资料的行为做了严正声明，并向雅虎中国发出律师函，要求对方立刻停止使用并销毁已窃取的商业数据，同时淘宝网呼吁中国电子商务行业应该携力创造一个良性发展环境。据淘宝网称，经排查后发现，从4月9日11:41:30到4月13日02:40:17，有一台IP为202.3.77.196的计算机共从淘宝网站陆续抓取商业数据约121GB，并追查得出IP为北京雅虎中国所有，域名为w5.personals.cnb.yahoo.com。

国际动态

美齐携手灿坤，再创市场“齐”绩

近日，美齐科技（JEAN）与灿坤集团联手，使美齐液晶显示器登陆灿坤在全国的家电卖场。美齐的这一举措，使更多的普通消费者有机会使用美齐LCD，同时也借家电卖场的优势进一步开拓渠道市场。

七彩虹和东方互通联手打造《A3》

4月19日，七彩虹科技正式宣布与东方互通联手，共同推广3D网游《A3》。双方以《A3》为基础，展开产品、网络、媒体宣传等多项合作。ATI总裁何国源也到场并致辞，表示将与七彩虹携手，共同推进国内网络游戏市场的健康发展。

创造IT时代的蔡伦——数字纸张产业论坛召开

■本刊记者 冰河



数字纸张（dPaper）技术是IT产业的一项新兴核心技术，其未来将发展到与数据库技术类似的产业高度，并牵动上千亿美元的庞大市场。4月16日，由中关村管委会、北京市科委、北京市工业促进局主办的“数字纸张产业高峰论坛”在北京香格里拉饭店举行。本次论坛由北京软件行业协会、高新企业协会、软件产业促进中心协办，书生公司、中科院软件所、汉王科技联合承办。科技部、信息产业部、北京市有关领导和最高人民检察院、联想研究院等单位负责人应邀作主题演讲。作为数字纸张产业链上的重要技术代表，书生公司董事长王东临、中科院软件所总工程师戴国忠、汉王科技总裁刘迎建分别在论坛上作了题为“数字纸张技术及其应用前景”、“论数字技术与纸张的关系”、“纸张——从模拟到数字的飞跃”报告。

书生公司推出的“SEP数字纸张技术”是国内第一家拥有自主知识产权的数字纸张技术，整体技术达到国际先进水平；在DRM、中文处理和纸张文档数字化等重要领域达到全球领先水平，并且在电子印章技术、电子表单技术、版面描述技术、中文字体智能匹配技术、虚拟打印技术、检索和浏览技术等方面也有较大创新。会上，汉王科技总裁刘迎建介绍，目前以手写识别、光学字符识别（OCR）为代表的文字识别技术已很十分成熟。其中手写输入技术已广泛应用于电脑输入、手写批注、信息终端输入等领域，而OCR识别技术的应用则更加广泛。汉王文本王录入系统已成为小批量文件资料录入的最佳选择，汉王OCR录入工厂也广泛应用于数字图书馆、数字出版社、工商票据的识别输入等领域。刘迎建说，汉王文字识别技术使终端用户拥有强大的数字化能力，改变了他们被动接受数据的现状，使数字纸张产业由不对等的单向传递变为对等的双向交流成为可能；而且成熟的文字识别技术，还解决了信息制作的问题，尤其是在各地分散的终端上，为数字纸张产业提供了发展和实施的基础。文字识别技术与数字纸张产业的其他文档管理、发布功能配合，则组成了完整的从信息数字化到信息应用的产品链和应用链。

此次论坛上，中科院研究生院、理光、IBM、TRS、津科、中文2000、美髯公、北京邮电大学图书馆和北京工业大学出版社等单位的负责人也作了相关主题演讲。会议一致认为，数字纸张技术将直接带动一个庞大的产业，包括新闻出版、图书情报、电子政务、手写识别、平板电脑、智能手机等。事实上，几乎所有基于纸张（生活和包装用纸除外）的应用都可运用数字纸张技术进行数字化改造。据统计，2002年中国消费纸及纸板4322万吨，用于进口纸和纸板、纸浆等产品耗费的外汇达70.37亿美元，仅次于石油和钢材的进口，被称为“一年花掉一个三峡”，而这个数字在未来10年内还将翻一番。因此，数字纸张产业的兴起和发展，无论对于节约外汇资金、保护环境，还是提高企业和政府工作效率都有非常重要的意义。

朝华科技携手6巨头建立SAN联盟

4月19日，朝华科技携手IBM、冠群电脑（中国）有限公司、Emulex等6家存储方案供应商对外宣布，国内第一家以SAN存储为核心的俱乐部成立。SAN厂商联盟将以客户需求为中心，为合作伙伴提供异构SAN环境下的存储产品和打包解决方案及技术培训、技术认证、奖励积分等一体化服务。

技术与服务

8848出席首届中国搜索力经济高峰论坛会

4月16－18日，中国互联网协会主办的首届中国搜索力经济高峰论坛会在厦门召开。论坛会的主题围绕“探讨搜索引擎的经济价值，搜索作为一种经济形态是如何影响整个社会”展开，得到了该省、市领导的大力支持。新浪、搜狐、百度、3721、8848等众多知名互联网厂商的代表出席了会议。

新网推出“企业e计划”整体解决方案

近日，信海科技（新网）推出全新理念的“企业e计划”整体解决方案，主要服务于中国中小企业。该方案可帮助企业完成从域名注册、虚拟主机托管、网站建设直到用户情报分析的全过程，从而使企业的整体e化变得更加简便与轻松。据悉，新网已获得ISO9001认证。

联想亮相税收电子化展

4月15日，“中国第四届税收电子化展览会暨研讨会”在北京中国国际贸易中心拉开帷幕。国家税务总局、中国税务协会、全国各省、市税务机关、各大新闻媒体及国外相关税务机构参加了展会。会上集中展示了近年来我国在税收电子化方面所取得的成就。联想也参加了此次展会，并展示了在税务电子化方面的新品及解决方案。

连邦发表推动软件正版化声明

“世界知识产权日”之前，连邦软件发表声明，表示将继续不遗余力地推动中国软件正版化。同时，对于未经授权、擅自使用“连邦”商标违法经营甚至销售盗版软件的单位和个人发出警告，连邦公司将采取各种行政的、民事的、甚至刑事方面的措施来维护“连邦”品牌的荣誉，捍卫自己的各项合法权益。

江民提供两天免费在线杀毒服务

江民科技为进一步推进“电脑反毒安全月”活动的开展，加强网民的网络安全意识，于4月15日、4月25日为全国网民提供两天免费网上在线杀毒服务。网民进入江民在线杀毒（http://online.jiangmin.com）页面，用户名输入KV2004，密码输入KV2004，就可立即享受免费在线杀毒服务。

产品与市场

三星显示器2004年新品亮相

4月16日，三星电子以“超越想象”为主

春日里的烟花

——旁观2004年春季英特尔技术峰会

■本刊记者 冰河

4月15日－16日，英特尔公司在北京国贸中心的中国大酒店召开了2004年春季技术峰会（IDF）。作为主导IT行业核心科技发展的领导者，每次的英特尔技术峰会都是中国乃至全球业界瞩目的焦点。而从今年年初开始的WLAN标准之争，又使此次峰会多了一重特殊的意味。本次峰会的主题是"无限你的无线"，因此，不仅业内人士，众多的迅驰技术使用者也高度关注英特尔的一言一行，因为这关系到众多消费者未来的利益，以及无线互联网络未来的发展。为此，本刊记者特地全程观摩了此次峰会，感受了一场眼花缭乱的技术秀。

毫无疑问，这是一次重量级的技术展示，除了英特尔，另有88家参展商推出了102个技术展示台。而英特尔方面，不包括中国区总裁陈伟锭，共有9位公司的副总裁和高级技术主管出席了本次会议，他们分别就企业服务解决方案，桌面平台的发展，移动化，软件，通信，产业研发等多个主题进行了演讲。基于众所瞩目的迅驰芯片标准之争，英特尔方面没有进行言语上的表态，但用行动表明了立场。在会场内四处可见的"Centrino"标志，以及场内免费提供的迅驰技术无线网络接入服务，都表达了英特尔公司维护既有技术标准的决心。但在提供的技术资料上，却又明文表现出对于中国自行制定的WAPI标准的尊重。究竟6月1日之后的"迅驰"如何走向，现在还是一个谜。

尽管迅驰技术的前途未卜，但英特尔展示的其他技术还是引起了与会者的极大兴趣。其中最引人注目的当数具有64位扩展技术的至强处理器和号称"构建下一代无线基础设施"的WiMAX无线接入技术。前者由于AMD与英特尔公司长期以来的竞争，由32位转向64位处理器的技术对抗自然依旧是焦点；而后者则由于当前存在的无线接入标准之争，让人揣摩英特尔的醉翁之意。英特尔宣称WiMAX技术尤其适合宽带普及率超过50%的国家，对于正在大力建设宽带网络的中国来说，这无疑有足够的诱惑；而英特尔目前也领导着WiMAX论坛，旨在推广全新IEEE 802.16a无线宽带标准，并开发支持符合该标准的产品。技术总是在不断进步，即使这次的迅驰之争中国方面能取得暂时的胜利，如何在未来的竞争中继续保持优势，这不是强制du一个标准就能解决的问题。



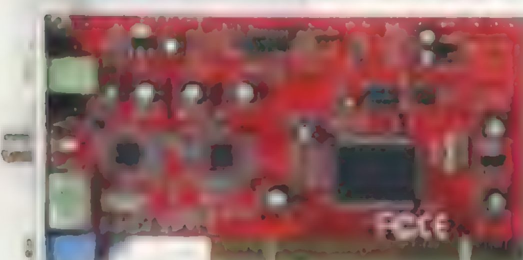
会议的第二天，英特尔着重向与会来宾展示了"至强"和"安腾"平台对于企业级用户的服务性能。而英特尔研究院院士Steve Pawlowski则着重从商业应用和未来技术研发的角度解释了英特尔的技术战略，并就相关技术进行了具体的产品和技术展示。



题，推出26款CRT、LCD及PDP显示器新品，并以三星独创的五大显示"魔技"——魔亮、魔调、魔速、魔彩、魔旋冲击显示器市场流行趋势，提升国内用户主流应用水平。

双敏推出YUAN FunTV TUN-900

日前，双敏电子推出高清晰视讯产品——YUAN FunTV TUN-900。该产品采用飞利浦Silicon Tuner(矽调谐器)，也就是第二代数字高频头。这种技术可成功地消除模拟调谐器所产生的电磁干扰、水波纹等缺点，还能兼容NTSC、PAL以及SECAM等各种制式；如果配合相应的芯片及软件，就可使采用这种技术的电视卡能全球通用。



爱国者发布2004年MP3新品

近日，华旗资讯召开了"我为歌狂——爱国者月光宝盒MP3"2004新品发布会，宣布推出爱国者月光宝盒FLASH系列、彩屏系列、大容量系列、拍摄系列MP3及MPEG4系列共计15款新品。华旗总裁冯军表示：2004年爱国者月光宝盒MP3将在新品力度、功能应用、市场渠道和服务等多方面不断提高，继续强化民族厂商的优势地位。



何国源：离职，不等于离开

■本刊记者 龙猫

2004年3月31日，著名图形芯片厂商ATI公司创始人兼CEO何国源宣布，将于2004年6月1日辞去公司CEO一职，但仍将继续担任公司董事长。据悉，何国源退位后仍将负责ATI公司的客户联系工作，特别是亚洲地区。ATI宣布，该公司现任COO兼总裁Dave Orton将接任CEO。

2004年4月19日，何国源再次来到北京。虽然何国源经常往返于中国和加拿大之间，对新产品进行宣传也属于正常的商业活动，但由于涉及到几个月后即将离职一事，因此何国源此次中国之行格外引人注目。记者就近期业内普遍关心的话题对何国源进行了采访。

首先记者询问了何国源辞去CEO职位的原因。何国源表示，根据加拿大近年的立法，不允许董事长与CEO由同一人兼任，而亚太地区等市场有越来越多的客户需由他亲自拜访、联系合作关系，因此决定辞去CEO一职。他表示，打铁要趁热，目前ATI在亚太地区赢得许多客户，这对ATI是难得的发展机遇，因此与客户之间的合作关系必需持续下去。何国源同时表示，5年内他应该会退休，但短期内他不会停止为ATI拓展业务，哪里业绩还不理想，他就会到哪里去。

记者请何国源介绍ATI接下来在亚太地区的市场概况时，何国源回答，2004年ATI在台式机市场最主要的目标就是要在中国与韩国等亚太区重点市场超越对手。在已跃居全球第二大PC市场的中国大陆，ATI的市场占有率已由2002年的10%左右提升至2003年的30%～40%。由于在OEM与渠道市场都有收获，近期还将与小影霸及七彩虹等厂商合作进军网吧市场，因此2004年的市场占有率将可望一举超越对手。此外，何国源还表示，由于韩国市场原本约有90%的市场被NVIDIA占据，因此韩国也是要在2004年抢回市场占有率的主要市场。

另外，在笔记本电脑市场方面，何国源则表示，目前只有日本东芝是唯一没有全线采用ATI图形芯片的笔记本电脑大厂，而东芝一向是NVIDIA在笔记本电脑市场最重要的客户，因此他说："这个客户ATI非拿下不可！"。

关于ATI的下一代产品R420，由于该产品仍未正式对外开放，所以何国源仅透露该产品将在2004年5月发布，产品正式名称为RADEON X800。

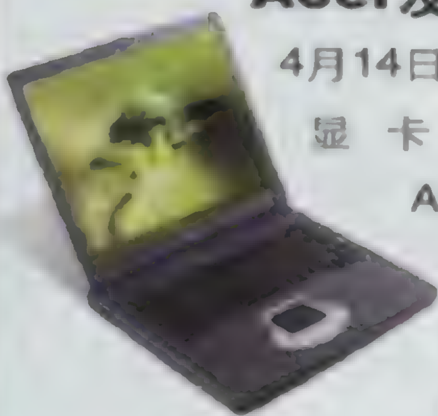
巧合的是，ATI的老对手，NVIDIA公司的CEO黄仁勋也于4月21日抵达北京，召开了其新一代产品GeForce6800的新品发布会，与何国源一前一后仅相差两天时间。看来2004年的图形芯片市场又有好戏看了，而激烈竞争所带来的直接结果就是图形芯片的性能越来越高，价格却越来越便宜。尽管如此，激烈的竞争可能会造成人力财力的大量消耗，但技术发展和革新的步伐却是谁也挡不住的。

大恒切入MP3市场



近日，大恒信息公司发布了多款ZINO品牌MP3产品，希望使ZINO成为数码领域的先锋品牌。大恒的ZINO系列MP3分为3、5、7三大系列，档次依次提高，拥有开机动画、FM发射、多种复读、TVF格式/自动音量侦测录音等多项时尚功能。

Acer发布拥有最快显卡的笔记本



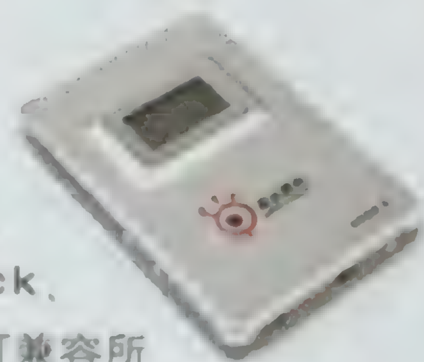
4月14日，Acer演示了采用ATI Mobility RADEON 9700显卡芯片的迅驰笔记本电脑——AcerTravelMate292。该产品因采用了新技术，使树木光影和水波涟漪等效果的体现力远远超过采用集成显卡的普通迅驰笔记本，具有很高的性价比。**市场参考价：12 200元。**

LG推出宽屏显示器L172WA



日前，LG电子正式推出一款17"宽屏（15：9）LCD显示器——L172WA。该产品具备齐全的音视频接口：RGB模拟、DVI数字接口，TV、S-Video、CVBS和HDTV等AV接口；还配备一对功率为3W的扬声器，并支持SRS WOW技术，能带给聆听者深厚的低频音量感和3D环绕临场感。

美达推出数码存储王



近日，美达推出数码存储王。该产品内建LCD显示屏，支持Compact Flash、SmartMedia、SecureDisk、MC、MMC、MemoryStick、MemoryStick PRO以及MicorDrive接口，几乎可兼容所有格式的数码闪存卡。**市场参考价：680元。**

NVIDIA发布GeForce6800系列产品

2004年4月21日，图形芯片厂商NVIDIA公司在北京展览馆发布了最新一代的GeForce6800 GPU，NVIDIA公司CEO黄仁勋也到场参加了发布仪式。GeForce6800系列包括旗舰产品GeForce6800Ultra和GeForce6800，采用IBM量产性0.13微米制造工艺。该系列产品支持超标量16管线架构，搭配GDDR3内存，与上一代GeForceFX相比，其性能有数倍提升。该产品还支持DirectX 9.0 Shader Model 3.0，支持高分辨率与高画质影片及增强DVD播放效果。会上，NVIDIA还和新浪公司联合宣布，双方已达成市场战略合作协议，为新浪代理运营的网络游戏《天堂 II》在国内积极拓展市场分额，并提供更好的图像技术支持和更好的服务品质。

降价与促销

心动无线　99归你



为庆祝五一节，深圳桑佛劳科技有限公司的射貂无线光电鼠标，将在全国各大城市进行"心动无线，99归你"促销活动。该产品分辨率为800dpi，采用27MHz射频无线技术，有效使用距离1.5米，有红、蓝、黑3种颜色。**促销价格99元，活动截至日期5月31日。**

单机市场，又见KILL

■本刊记者 龙猫

2004年4月20日，冠群金辰在北京华星影院召开了“KILL单机版 王者归来”暨冠群金辰KILL杀网安全胄甲（2004单机版）新闻发布会。在发布会上，冠群金辰向与会者介绍了KILL杀网安全胄甲（2004单机版）。冠群金辰总经理陈慧女士和冠群金辰技术总监郁林先生出席了本次发布活动，并从不同角度介绍了该产品的功能与特色。

许多老用户一定对KILL这个名字记忆犹新，在相当一段时间里，KILL占据着单机杀毒软件市场不少份额。但在近一段时间，随着国内杀毒软件市场竞争的日益激烈，KILL似乎逐渐淡出了单机用户的视野。陈慧女士就此问题接受记者采访时表示，冠群金辰在关注企业级安全市场的同时，从未放松过对个人安全领域的投入、研发和关注。在市场环境和用户安全意识日渐提高和成熟的基础上，将携更加先进的产品重新回到个人安全市场。

KILL杀网安全胄甲（2004单机版）采用无缝内嵌双杀毒软件，将网络技术应用在单机版上，是具有主动防御能力的杀毒软件产品，可从文件、邮件、内存、网页等各方面的数据流进行双向实时集中监控，为用户电脑构建全方位的病毒防护体系。目前，该产品已通过全球18家权威机构的认证。

对于冠群金辰重回个人安全领域的举措，部分业内专家认为，此行为并不仅仅是企业产品覆盖策略的完善，对用户和整个市场来说也具有重要意义。目前杀毒软件市场从以往的拼价格逐渐走向拼质量、拼品质、拼产品线。单机市场虽然没有企业市场的利润丰厚，但由于单机用户基数庞大，同时个人用户对系统安全性和版权意识也越来越重视，更多用户愿意选择正版杀毒软件来保护自己的机器。放弃单机杀毒软件市场实非明智之举。从国内外绝大多数大小杀毒软件厂商均兼顾单机市场就可看出这一点，而冠群金辰的回归恰恰用实际行动证实了这一观点。

微软银光鲨2.0纪念版上市促销



5月1日～5月31日，购买价值599元的微软无线银光鲨2.0（俗称IE4.0无线版）纪念版中的任意一款，即可获赠具有30万像素、价值199元的“蛇形”笔记本专用摄像头1个。纪念版是指无线银光鲨黑色皮革版及数字之夜纪念版。前者是在人体工学基础上，使用黑色皮革覆盖整个鼠标上盖；后者表面则采用了黑色和独特的荧光绿色搭配、内绘外壳技术。

矽霸1.8″移动硬盘促销



目前，矽霸发起“掌上运动，零利润普及”活动，将百事灵1.8″铂金经典系列产品的市场零售价进行全线大幅调整，容量为20G的移动硬盘售价由2999元降到2199元，并承诺一年内保换。

一句话新闻

■4月16日，大唐电信公布了截至去年12月底的全年业绩：主营业务收入17.63亿元，总资产为57.61亿元，存货15亿元，应收账款20亿元，全年亏损1.8683亿元。

■根据IDC（国际数据公司）发布的最新调查数据显示，2003年度全国打印机市场销售调查，爱普生再度夺魁。这是自1997年IDC开始发布打印机市场销量调查以来，爱普生连续第七年在国内打印机市场中摘取桂冠。

金山毒霸病毒预告

5月19日，蠕虫病毒Worm.BAT911将会发作。它以扩展名为.bat的文件形式进入C盘，锁定C盘的共享驱动器；搜寻和移动网络中的VBS，删除在C:\Windows，C:\Windows\system，C:\Windows\command，C:\下的文件，并通过互联网自我复制到其它未受感染的计算机上。

5月22日，木马程序Trojan.YerHS将会发作。该病毒是一多线程多进程木马，采用UPX1压缩；可执行文件的图标为红色或蓝色心形。病毒体中有两个E-Mail：qph@hackermail.com、qph_qph@yahoo.com。

5月24日，蠕虫病毒阿芙伦（Worm.Avron）将会发作。它是一个采用VC语言的Windows程序，UPX加壳压缩；大小为32 766字节，脱壳后约为76kB。该病毒利用邮件传播时也利用了IFRAME漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时即被感染。病毒感染系统时会修改注册表的启动项HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，使之在下次系统启动时仍能被激活。

5月25日，蠕虫病毒硬盘杀手（Worm.OpaSoft）将会发作。该病毒可通过网络传播，使用PECompact压缩。病毒运行时会把自身复制到系统目录下，并修改注册表。该病毒利用Win9X系统的一个漏洞（补丁下载：http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS00-072.asp）在局域网内迅速传播，即使共享的文件夹设有密码，病毒也能访问。如果是WinNT系统，病毒则通过共享文件夹传播。

5月26日，文件型病毒（Win95.CIH）将会发作。该病毒将自己的代码放在硬盘受感染文件的可用扇区内，故这些文件的长度不会增加，达到了隐藏的目的。该病毒只影响32位文件，因此只限于Win95/98系统。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



样卡提供厂商： 迪兰恒进（Dataland）
上市： 2004年4月
售价： 699元
附件： 驱动光盘、说明书
推荐： 初级玩家、家庭娱乐用户
咨询电话： 010-62646806/07/08

炫目度：
口水度：
性价比：



ATI中端新战将——RADEON 9550

显示芯片厂商在中低端市场追求的目标是市场占有率，因为这些芯片的利润相对不高，也很难在性能上与竞争对手拉开明显差距（不是技术问题，而是为避免影响中高端产品销售），因此充分填补产品线的空白是取胜的关键之一。虽然ATI已在中低端市场投放了众多型号，但在新一代旗舰显卡发布前又推出了R9550，增强在这一市场争夺的力量。

RADEON 9550由R9600（核心/显存频率为325/400MHz）发展而来，仅仅是核心频率比后者下降了75MHz而已。相对标准版R9600，R9550的平均价位要低200元左右。为与NVIDIA全面对抗，一向对产品管制较严的ATI也默许显卡制造商根据情况生产各种规格的产品（见下表）。

R9550显存位数、容量	大体价位（元）	主要对手
128bit、128MB	650～699	FX 5500
128bit、64MB	599	FX 5200/5500
64bit、128MB	570	FX 5200
64bit、64MB	499	FX 5200 64bit版

***注：** 这里的64bit版其实也就是过去的R9600SE。

我们这次测试的R9550样卡来自迪兰恒进，它直接采用了迪兰恒进R9600系列的PCB设计及散热风扇，板上仍标有R96字样。这块R9550的核心封装时间约为2004年3月初，并明确标有RADEON 9550字样。



RADEON 9550核心

这款显卡的核心/显存标准频率为250/400MHz（实测为249.75/391.5MHz），128MB显存。它采用了较为少见的MIRA 5ns显存（实际是东芝或三菱等厂商的OEM产品），刚好满足400MHz显存频率的要求。由于显存工作频率较低，没有安装散热片，超频能力受到一定限制。它带有DVI和S-Video接口，但并没有提供完整的VIVO功能。

由于目前ATI公版催化剂驱动尚未支持R9550（包括最新的4.4版），因此只能将其强制设定为R9600或使用可支持R9550的的“泄漏版”驱动。为保证测试正常运行和确保显卡运行在标准频率下，我们安装了基于催化剂4.3版的“泄露版”驱动；而作为对比的R9600显卡则采用催化剂4.4版驱动。测试平台为：P4 3.0C处理器、Intel原厂875PBZ主板、Kingmax DDR400内存256MB×2，操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，主板驱动为Intel芯片组驱动5.1.1.1012，测试成绩见下表。

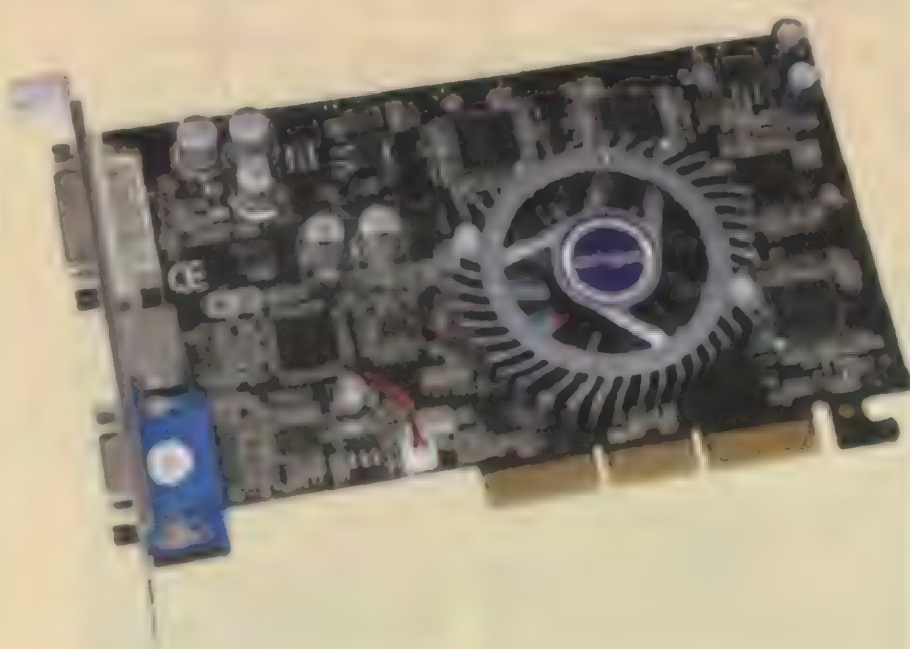
项目/成绩	R9550	R9600	R9550 4XFSAA+4XAF	R9600 4XFSAA+4XAF
3DMark2001 SE v330 得分				
1024X768	7747	9400	4361	5278
1280X1024	5672	6934	3090	3748
3DMark03 v340 得分				
1024X768	2126	2597	1077	1303
1280X1024	1526	1859	746	900
QuakeIII，fps				
1024X768	194.5	221.8	94.4	111.6
1280X1024	124.1	142.8	61.6	72.5
UT2003，fps				
1024X768	77.0	99.2	40.8	51.3
1280X1024	52.1	67.0	28.5	35.8
FF XI 得分				
1024X768	4564	5337	4273	5067
1280X1024	3031	3536	2737	3212
卡曼奇 IV，fps				
1024X768	45.6	53.7	23.5	27.8
1280X1024	38.1	45.2	16.9	19.9
AquaMark 3，fps				
1024X768	16.6	20.9	13.3	16.4
1280X1024	12.2	15.3	9.75	12.0

从测试成绩看，RADEON 9550在1024×768的标准分辨率下可满足大部分3D游戏的需要，像UT2003这样要求较高的DX8游戏也能流畅运行，但在3DMark03和AquaMark等DX9测试程序中却显得较为吃力，同时也不适合在高分辨率和图像优化模式下运行。



工程师点评

尽管由于其市场定位，RADEON 9550的3D性能还称不上强悍，但它拥有相对较低的价格、全面的功能及较高的规格灵活性，性能相对于同价位的竞争对手也有一定优势，因此将成为ATI争夺中低端市场的重要武器。



样卡提供厂商：昂达机构（On-data）
上市：2004年4月
售价：680元
附件：说明书、驱动光盘、保修卡
推荐：初级玩家、家庭娱乐用户
咨询电话：020-87636363

炫目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

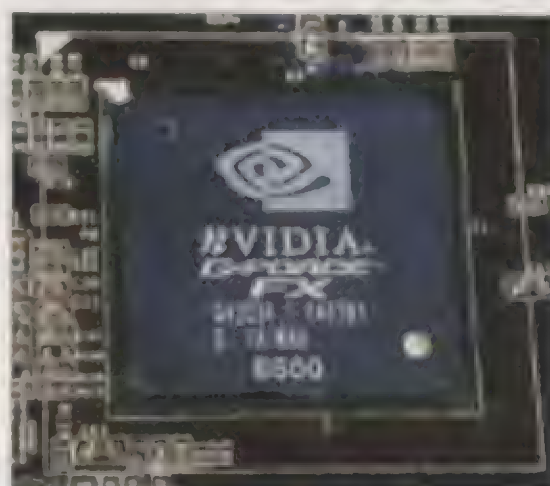
NV低端再定位——GeForceFX 5500

尽管2004年4月NVIDIA的明星毫无疑问是NV40（即GeForce 6800系列高端显卡），但一款与普通用户关系更紧密的新产品——GeForceFX 5500却在这时悄悄上市了。从规格上看FX 5500与编号接近的FX 5600关系并不密切（更适合它的FX 5300这一编号已被赋予PCI Express版本的产品），而可以看作是频率提升版的FX 5200。

型号	FX 5500	FX 5200
核心代号	NV34	NV34
3D状态下核心频率（MHz）	270	250
显存频率（MHz）	400	400
显存带宽（bit）	128	128

GeForceFX 5200是NVIDIA DX9系列显示芯片中的低端产品，由于规格不高，它的3D性能表现并不突出，甚至在一些应用程序中低于其前一代的GeForce4 MX440-8X；尽管FX 5200系列的Ultra版本可提供更好一些的性能，但其成本显得有些高，在市场上处于高不成低不就的尴尬地位。这时在低端市场上，NVIDIA便需要有一款产品在可接受的成本下，扭转这种性能落后的被动局面，现在看来这一任务落在了FX 5500身上。不过FX 5500仍基于NV34核心，相对于FX 5200仅仅将核心频率提升了20MHz，它是否能完成这种使命，这让人怀疑。

我们本次测试的GeForceFX 5500样卡来自昂达，型号为闪电8550 Pro。与标准规格不同，这款产品采用了更好的现代2.8ns BGA封装的DDR显存颗粒（4M×32bit），4颗显存总容量为64MB，显存位宽为128bit。虽然该显存的最高工作频率可达700MHz以上，不过这款显卡没有安装显存散热片，不利于其工作在较高频率下。摘下核心散热片，可看到GeForceFX 5500芯片采用TPBGA封装方式，封装日期为2004年2月。


GeForceFX 5500芯片

尽管采用了频率较高的显存，但闪电8550 Pro却将显存频率定在保守的405MHz，加上270MHz的核心频率，构成了一款非常标准的FX 5500显卡。我们的测试采用Intel原厂875PBZ主板、P4 3.0C处理器、Kingmax DDR400内存256MB×2，操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，主板驱动为Intel芯片组驱动5.1.1.1012，显卡采用NVIDIA公版驱动56.72。

从测试结果看，GeForceFX 5500的性能仍没有太多亮点，它甚至无法在标准分辨率下流畅运行《卡曼奇IV》，运行UT2003时也只是达到了“可玩”的水平。从3DMark03和AquaMark 3这两个DX9测试项目看，对于DX9游戏来说这款显卡仅做到了“支持”，很难胜任太复杂的场景。需要说明的是，这里我们测试的样卡是64MB显存的，受限于核心的能力，128MB版FX 5500的性能并不会有太多优势，也很难胜任真正需要大容量显存的高分辨率复杂场景。

测试成绩表

项目	GeForceFX 5500	FX 5500 4XFSAA+4XAF
3DMark2001 SE v330得分		
1024X768	7720	2936
1280X1024	5401	3120
3DMark03 v340得分		
1024X768	1485	673
1280X1024	1023	618
QuakeIII，fps		
1024X768	177.7	56.8
1280X1024	114.5	34.4
UT2003，fps		
1024X768	58.5	28.8
1280X1024	38.3	26.5
FF XI 得分		
1024X768	3815	3349
1280X1024	2507	2039
卡曼奇 IV，fps		
1024X768	32.1	17.2
1280X1024	25.8	/
AquaMark 3，fps		
1024X768	10.0	/
1280X1024	7.5	/



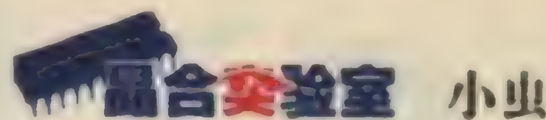
工程师点评

GeForceFX 5500的3D性能并未能给我们带来惊喜，在目前600元左右的价位上性价比并不高，不过我们认为它的任务很可能是接替GeForceFX 5200，甚至指向更低端的市场，目前较高的价位明显只是一种暂时现象。


皮革版 “数字之夜”版

厂商： 微软中国有限公司
上市： 2004年3月
售价： 599元
附件： 说明书、驱动光盘、无线接收器、USB→PS/2转接头、5号电池2节
推荐： 010-82665500
咨询电话： 外设发烧友、收藏级玩家

炫目度：
口水度：
性价比：



小虫

无线银光鲨“皮革版”和“数字之夜”版

如果厌倦了那些用完即扔的配件，不妨考虑一下微软新推出的两款特别版鼠标。两款鼠标都基于微软无线银光鲨2.0（本刊2003年第20期介绍过），应用了微软最新的无线光电芯片和纵横滚轮技术，拥有5个可编程按钮和6000fps的扫描速度。“数字之夜”的主体采用黑色光滑材质（全国限量销售100套），背部印有成瀑布状的荧光绿色条纹，令人不禁联想到电影《黑客帝国》里神秘莫测的数据流。

“皮革版”的按钮采用细磨砂材质，背部极富质感的黑色皮革纹理令人眼前一亮，皮革部分能大大增强摩擦力和手感，即使出汗时也不易打滑。对FPS游戏玩家来说，皮革版是不可多得的利器，不过它的皮革纵向手感较坚韧，没有想像中的柔软。



工程师点评

两款鼠标都拥有顶级的硬件指标、超长的电池使用寿命、新颖的纵横滚轮和自由的无线连接，无论外形设计还是内在品质均无可挑剔。皮革版是追求极端手感的用户的实用选择，数字之夜版也不失为一件精美的收藏品。



厂商： 讯宜创新电子有限公司
上市： 2004年4月
售价： 1999元
附件： 散热器、外置电源
推荐： 家庭购置的第二台电脑或一般办公用户
咨询电话： 010-82676888

炫目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

迷你Athlon——EZ-BUDDIE D1V7-3准系统

D1V7-3是讯怡EZ－BUDDIE系列准系统中最新的一款，支持Athlon XP。它的尺寸为310mm×162mm×262mm，铝质外壳，前面板为黑色，前部提供了多功能读卡器和前置耳麦，USB 2.0及IEEE 1394接口各1个，并有仓盖保护。它将光驱竖直放置，并放弃了软驱。前置显示屏可显示CPU频率，温度，主机自检情况等信息，下方旋钮则可直接对CPU频率（外频）进行调节。

这款准系统采用精英V7-2主板（VIA KM400+VT8235芯片组），最高支持166MHz外频和DDR333，内置S3显示单元。主板提供2个DDR插槽及AGP、PCI插槽各1个，集成10/100M网卡、6声道音效及IEEE 1394控制芯片，还安装了Modem卡。D1V7-3的内部空间较大，但连线众多，安装设备不很方便，对散热也有一定影响，好在它提供了大口径机箱风扇和较强劲的可变速CPU风扇。

我们为它安装了Athlon XP 1800+和Kingmax DDR333 128MB×2，测试采用英文专业版Windows XP+SP1，内置显卡驱动为5.14.159.0版，得分见下表。

PCMark 2002 Pro	CPU Score	4507
	Memory Score	2867
	HDD Score	1006
3DMark 2001 SE	1024X768 32bit	1312
Quake III	HQ 1024X768	21.4



工程师点评

受配置限制，它的图形性能并不理想，不过完全可应付一般的办公和娱乐用途，且价格和整体成本有相当的竞争力。



厂商：金山软件股份有限公司
上市：2004年5月
售价：暂未定
附件：技术白皮书、用户注册卡
推荐：普通电脑用户
咨询电话：010-82326868

炫目度：
口水度：
性价比：不可用



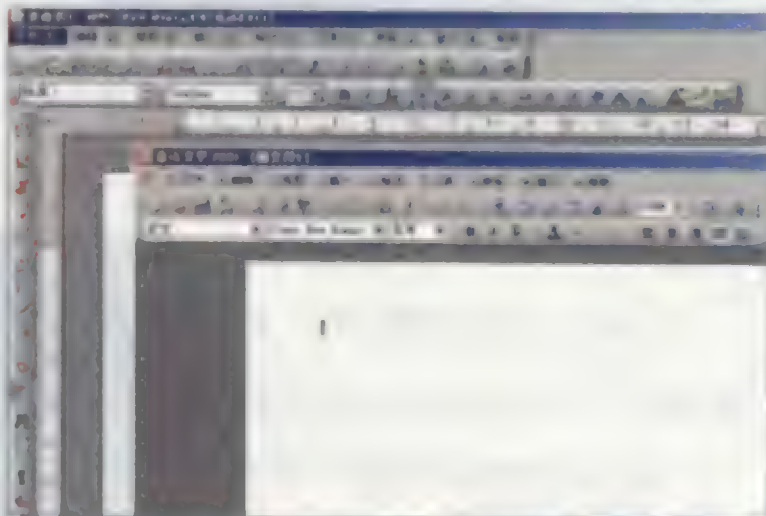
别理我

跨出Windows平台——WPS Office飓风版

在微软牢牢掌握Windows桌面操作系统核心标准的情况下，要在Windows上开发与其嫡系Office办公套件竞争的产品是相当被动的。值得欣慰的是，Linux与XML标准给了人们一次选择的机会，金山开发的WPS Office飓风版（以下简称飓风版）正是在这种背景下诞生。飓风版可跨Linux、Windows两个平台运行，这无疑是WPS Office具历史意义的突破。我们本次拿到的是临上市前的测试版（版本号0.93 Build0415），在WinXP和Liunx两个平台上（测试用机为Athlon XP 1800+，256MB DDR333），分别与WPS Office 2003（以下简称WPS 2003）和OpenOffice 1.1进行了对比。

送测光盘中有Windows和Linux两个独立安装目录，但据开发者所说其核心内容基本一致。飓风版并没有使用Java虚拟机做底层支持，而是用C++语言分别针对不同平台做了编译。软件在两个平台下的安装基本一致，过程非常简单，不过Linux安装后没有提供桌面快捷方式，也没有创建任何菜单。

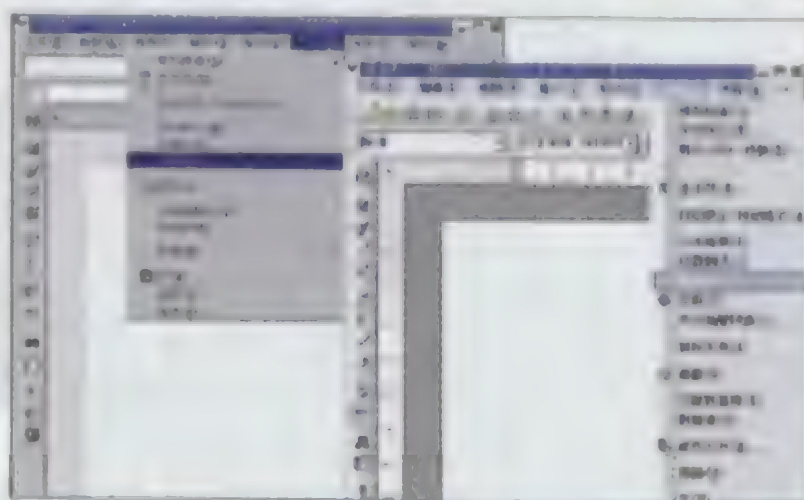
在WinXP平台下，飓风版与WPS 2003的使用界面无显著差别，只是工具栏缺省位置有所不同。但二者运行机制有很大差异，2003版中分开的组件（金山文字/表格等）已被整合到一个界面中，随打开文件类型出现不同的菜单和工具栏。金山仍在开始菜单下放置了不同组件的快捷方式，但我们发现只是同一执行文件（soffice.exe）使用了不同的启动参数，这显然迎合了原用户的使用习惯。


前后界面分别为WPS 2003／飓风版

飓风版第一次启动会较慢，在测试用机上需2～3秒，随后的启动则极快，但它会将soffice.exe常驻内存，并在系统托盘显示“快速启动”图标，内存占用高达40～50MB，不过用户可手动将其关闭或不让其随系统启动，且其闲置时并不活动（即不占用CPU资源）。

飓风版对2003版的原有功能基本没有改进，但新增功能引人注目：它将字典、翻译、语音阅读、中文繁简转换等整合了进来。其字典功能较完善，可即选即译，但解释过于简单，希望正式版中会有改进。翻译功能可进行中英/英中全文翻译，速度较快，但效果仍与人工翻译有较大差距。朗读功能不知为何在WinXP中不可用，倒是能在Linux下正常进行，但语音语调较生硬，实用价值并不大。

飓风版的最大亮点在Linux下，其功能与WinXP版几乎一样，但由于WPS在本地化、兼容性方面的努力，即使只将WPS 2003完全移植到Linux下，也足以在中文Liunx中取得重要地位。飓风版的界面与OpenOffice 1.1非常像，二者均采用了整合界面。但飓风版的功能要强大许多，突出的方面是本地化（如中文版式、繁简转换等）。对使用OpenOffice的中文用户来说，最头疼的是其中文字体仅有一种，且打开文档时不能正确替换其中的中文字体，要么显示不出来，要么显示为乱码。飓风版附送了一套方正字体，且打开中文文档时能自动将微软字体转变为相应的方正字体，解决了Linux下办公软件字体的大问题。我们用各种MS Office文档进行了兼容性测试，复杂一点的图文混排、表格二者均无法完全还原且各有优劣，但总体上飓风版稍胜一筹。


前后界面分别为飓风版／OpenOffice 1.1



工程师点评

WPS飓风版令人期待，虽然离最终成品还有差距，但测试版已给我们很大期望值，特别值得Liunx用户一试。金山的市场人员透露，新版WPS不会比2003版更贵，我们认为会具有相当的市场优势。



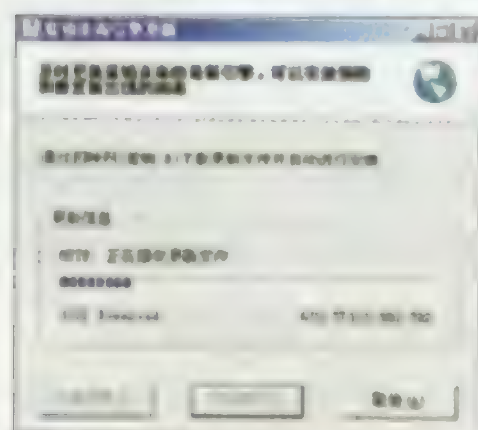
厂商：北京中蓝韩锐技术有限公司
上市：2004年4月20日
售价：198元
附件：中文说明书
推荐：家庭用户，小型办公室
咨询电话：010-64445900

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

抗毒新军——蓝锐杀毒专业版

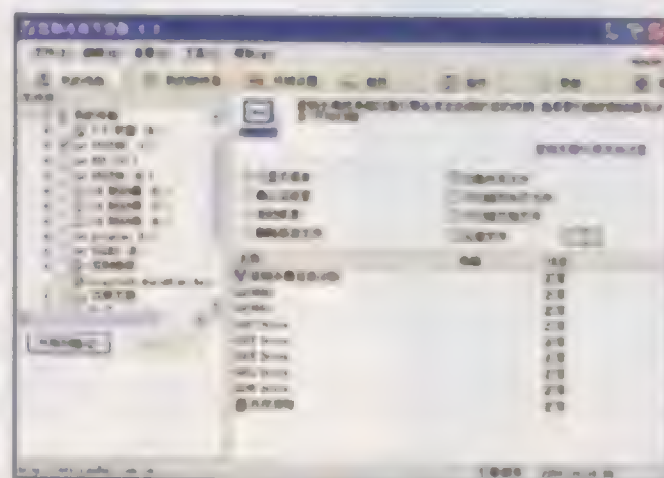
蓝锐杀毒软件对国内消费者来说是一个陌生的品牌，它是北京中蓝韩锐技术有限公司刚刚在中国推出的一款产品，该公司由中国蓝星（集团）总公司和韩国HAURI公司联合组建。蓝锐杀毒软件的技术主要由韩方提供，其专业版在2003年获得了VB100%认证（由英国"Virus Bulletin"病毒技术研究所提出和执行的反病毒产品的性能标准，是全球性反病毒产品的权威认证）。

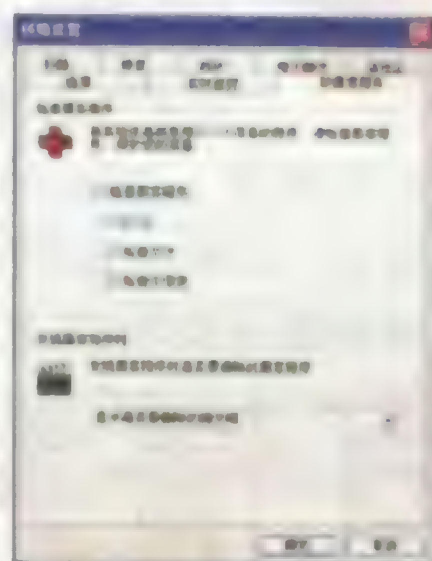

图1：由于安装盘提供的版本较早，因此第一次升级时需下载的文件较多。

这款产品的容量并不大，安装盘仅有25MB的文件，安装目录的大小也仅有36MB左右。与大多数杀毒软件类似，蓝锐杀毒专业版在安装时会首先检查系统，并且建立紧急恢复盘。不过我们发现光盘中的"基本"杀毒引擎日期竟然是2003年7月，好在其安装完成后便可以直接升级，没有复杂的注册过程，并且不需要重新启动，马上使用新的杀毒引擎监控系统（图1）。

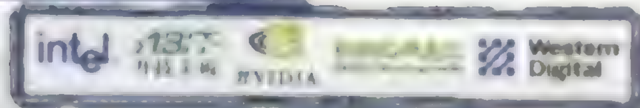
蓝锐杀毒专业版除了实时文件监控外，还可对Office文档、IE下载网页以及邮件进行监控。监控设置中提供了监控文件类型的设置，拥有多个邮箱地址的用户还可在邮件实时监控功能中选择需要监控的邮箱，相对全面监控来说可以节省一些时间和资源。通过任务管理器可以看到，实时监控的两个进程Vrmonsevc.exe和Vrmonnt.exe分别占用2.6MB和4.3MB左右的内存空间，不过在运行一些文件后Vrmonnt.exe占用的内存空间都会有所增长，整个测试过程中最高达到了7MB左右。与同类产品相比，蓝锐杀毒软件的资源占用率较低。

图2为软件的病毒扫描主界面，可直接选择"我的电脑"或"我的邮件箱"中的部分进行病毒查杀。在这一界面中还包含有环境设置、监控、邮件箱设置、更新等常用功能按钮，而这些功能的详细设置均集成在"编辑"菜单中的"环境设置"功能下。我们注意到，虽然这款软件没有提供防火墙功能，但是却集成了防黑客程序功能，可对黑客程序和注册表进行监控查杀（图3），对不熟悉网络的用户，这种方式比设置较复杂的网络防火墙更受欢迎，不过这一功能和邮箱监控功能一样，在默认状态下是没有打开的。


图2


图3：防黑客程序是非常有用的功能。

在目前国内正版软件市场上，杀毒软件恐怕是消费者最容易接受的产品，其中比较重要的一点就是正版用户能够享受到的升级服务。蓝锐杀毒专业版的升级非常简单，一般用户完全不需要进行复杂的注册，只要拥有正版序列号，正常安装后便可以享受升级服务。在其升级服务中包括英特网升级、直接连接杀毒服务器、共享文件夹升级和软盘升级几个途径，其中网上升级功能支持代理服务器。尽管我们的测试时间在其正式发售日之前，不过蓝锐的相关网站和升级服务器都已经完成，不过我们发现其中的"直接连接杀毒服务器"这一功能仍然无法正常使用。测试的几天中，除周末外，其杀毒引擎几乎做到了每天更新，但最新病毒库的升级速度并不算快，希望在正式上市后会有所改善。



工程师点评

蓝锐杀毒专业版虽然刚刚进入国内市场，不过凭借中蓝韩锐的经验和实力，它的质量和服务都已经比较完善。VB100%认证和黑客程序查杀功能，以及相对较小的资源占用，都使其成为一款非常吸引人的产品。

答案在风中飘荡

中国互联网十周年回顾（上）

■本刊记者 冰河

一片羽毛随风飘，谁也不知道它会飘向哪里，落到谁的肩头上，会有谁把它收藏，还是在尘埃中被埋葬。“生活就是一盒巧克力，谁也不知道你下一个拿到的是什么味道。”皱着眉头的阿甘对自己说。汤姆·汉克斯后来回忆，“我也不知道我能因为这个角色而获得奥斯卡奖，我想的只是尽力展现一个普通人一生的欢笑和泪水。”

多年之前，当互联网这片羽毛开始在中国大地上飘荡的时候，谁也不知道它后来会引起一场怎样的风暴。钱天白教授1987年9月14日在北京计算机应用技术研究所内向德国卡尔斯鲁厄大学发出第一封电子邮件“穿越长城，走向世界”的时候，他也许不知道，他推开了中国社会信息时代的大门；1993年3月2日，中国科学院高能物理研究所租用美国AT&T公司64k专线接入美国能源科技网（局域网）的时候，他们也许不知道，中国网民从此在网络上消除了有形的界限；当1993年12月10日国务院批准成立国家经济信息化联席会，国务院副总理邹家华作为主席再次担负起沉甸甸的新使命的时候，他们也许知道，一个新的时代就要来临。但所有的人都不知道，网络的大门即将对中国打开之际，随新技术、新思想而来的，还有什么。


一起享用十年成果的盛宴。

1994年4月20日，中国科学院计算机中心通过美国Sprint公司连入Internet的64k国际专线开通，实现了国际互联网的全功能连接，理论上讲中国公民可以通过网络像欧美地区互联网用户一样，享受当时可以提供的所有互联网服务。尽管大门敞开得悄无声息，绝大多数中国人都不知道他们已经可以做什么，但从此中国迈入互联网信息时代。

10年像风一样过去，悄然降临在中国大众肩头上的羽毛，变成了满天飞舞的旗帜。城市中的高楼大厦中充斥着各种各样的IT企业，大街小巷星罗棋布着窗明几净的网吧，而街头涌动的人群中，有7950万人已经成为互联网的忠实信徒。互联网带动的信息产业正在成为中国经济增长的新动力源。据信息产业部和国家统计局提供的数字，2003年中国互联网信息产业产值达到18 000亿元，产业规模为全球第三位，在中国2003年116 694亿元的国民生产总值（GDP）中占据了15.43%的份额。自改革开放以来中国信息技术产业吸引外资超过了700亿美元，外商投资企业10 000多家，均占中国吸引外资和外商投资企业总数的15%以上，已成为中国利用外资和外贸出口的最大行业，电子信息产品出口将达到1200亿美元，约占中国外贸出口总额的1/3。而10年前，这些数字根本无从可考。随着互联网而来的，是一个全新的世界。

世界上谁的父亲恐怕都没有互联网的父亲多，不过国际公认的“互联网之父”是文顿·瑟夫（Vinton G · Cerf）博士。这位老人于2004年4月15日中国互联网10周年之际访问了中国互联网的起始之地——中国科学院计算机网络信息中心，他对周围的人说：“互联网就是给了我们一个灵魂的桥梁，把每个人的思想连接起来。桥梁重要，但没有灵魂，桥梁就无从存在。”构成互联网的网络和网民在10年里慢慢长大，但是曾经经历的很多东西却在一点点消失。还记得曾经名扬四方的瀛海威么？还记得陈一舟、王树彤是谁么？第一次输入的是哪个网址？第一次与网友的交流是在哪个BBS？网络带给我们太多的变化，变化背后的记忆却在一点点模糊。在中国互联网走入诞辰10周年之际，你还记得什么？为了唤起失落的记忆，我们将按照网络和网民两个部分，跳跃回顾互联网这10年，重温那些已经遥远的感觉。


“互联网之父”访问中国互联网诞生之地。

互联网的奠基石



(Message # 50: 1532 bytes, KEEP, Forwarded)
Received: from unika1 by [illegible] germany canet id aa21216; 20 Sep 87
Received: from Peking by unika1; Sun, 20 Sep 87 16:55 (MET dst)
Date: Mon, 14 Sep 87 21:07 China Time
From: Mail Administration for China <MAIL@zel>
To: Zorn@germany, Rotert@germany, Wacker@germany, Finken
CC: [illegible]
[illegible]
RZL@zel
Subject: First Electronic Mail from China to Germany

"Ueber die Grosse Mauer erreichen wie alle Ecken der Welt"
"Across the Great Wall we can reach every corner in the world"
Dies ist die erste ELECTRONIC MAIL, die von China aus unber Rech
in die internationalen Wissenschaftsnetze geschickt wird
This is the first ELECTRONIC MAIL supposed to be sent from China
international scientific networks via computer interconnection between
Beijing and Karlsruhe, West Germany (using CSNET/PMDF BS2000)

University of Karlsruhe	Institute for Computer Application
Informatik Rechnerabteilung	State Commission of Machine Indu
(IRA)	(ICA)
Prof. Werner Zorn	Prof. Wang Yuen Fung
Michael Finken	Dr. Li Cheng Chiung
Stefan Paulisch	Qiu Lei Nan
Michael Rotert	Ruan Ren Cheng
Gerhard Wacker	Wei Bao Xian
Hans Lackner	Zhu Jiang
	Zhao Li Hua

中国第一封电子邮件原文。

互联网是一夜之间从天而降的么？不是，因此10年前互联网的大门落成之际，并不是信息长城奠基的开始。真正朝向信息时代的努力，则要回溯到18年以前，位于北京市海淀区海淀南路的北京市计算机应用技术研究所，这里是第一块长城砖落脚的地方。从这一刻开始，中国互联网的身上就烙下了“计算机技术”这个印记。18年后网民们乘坐着快船在虚拟网络空间冲浪，而提供驱动力的引擎则始终没有改变。

1986年，北京市计算机应用技术研究所开始实施“国际联网”项目——中国学术网（Chinese Academis Network，简称CANET）。合作伙伴是德国的卡尔斯鲁厄大学。据现已退休的工程师李鸿宾回忆，当时能操作的行为只限于观察获得一些外界的科学学术信息，既不能向外界发出任何交流的信息，也不能让外界观察到我们。“那个时候刚开始改革开放么，很多事情还一时放不开，有很多障碍”，老工程师在电话里的声音流露出几分遗憾，“否则我们国家计算机行业的发展会更早一些，而我们这代人也能搭上信息时代的末班车。”

缺少的那一个“互”字，迟到了8年。

1987年，CANET在北京计算机应用技术研究所内正式建成中国第一个国际互联网电子邮件节点，在信息高速公路上打开了一个小小的缺口。尽管钱天白教授发出的第一封电子邮件“Across the Great Wall we can reach every corner in the world”仅有12个单词，但它正式向世界宣布了在比特构成的世界中，有中国人的声音存在。与这珍贵的第一封电子邮件相比，1989年10月“中关村地区教育与科研示范网络（NCFC）”的建立则显得悄无声息，这个国家计委利用世界银行贷款建立的项目，由中国科学院主持，北京大学、清华大学联合共同实施，组建起项目的骨干网和3个校园网，整个项目于1992年12月完工。此事当时即使在的校园里都没有引起太大的波澜，更不用说影响到象牙塔以外的地方。但就如同美国国防部出资兴建的ARPANET最终成长成联系各大学、国防部承包商及研究机构的大网络，成为世界互联网的前身，NCFC孕育了中国互联网的雏形。很长的一段时间内，北大、清华和中科院的网络环境都让外面的网民艳羡不已，而这3个高校网络上流行的一些行为，诸如BBS讨论、影视视频FTP共享和点播、二手货的网络交易等，在后来的IT风潮中都成为网民和投资商们追捧的对象。从3个学校毕业的学生，也成为中国互联网试验田的第一批成果和种子。

到此为止，中国互联网的雏形在3年中悄悄地形成，技术上中国互联网已经具备了足够的动力喷薄而出，如果没有意外，它应该在1992年底呱呱坠地。但在日本神户举行的INET'92年会上，当钱华林研究员代表中国正式向美国国家科学基金会国际联网部负责人提出中国接入Internet的请求时，得到的却是否定的回答。他被告知，由于网络上有很多美国的政府机构和不同的声音，“中国的接入暂时有政治障碍”。这个现在看上去非常可笑的理由，当时却实实在在地把中国挡在了互联网的大门外。钱华林研究员回忆起当时的情形时说，“我当时特别理解那句名言：科学无国界，但是科学家是有国界的。”对互联网充满向往的中国人第一次领教到，即使在虚拟的世界中，技术也不仅仅是推动网络发展的唯一动力。还有更多因素制约着互联网在社会中的发展。可惜那时我们还不明白，所以后来网络热潮兴起的时候，又天真了一次。技术、市场、资本、可见的赢利预期，这些都是互联网成长必不可少的养料，而我们一直以为有了阳光和种子，就会出现茂盛的森林。

互联网建设受阻引起了政府部门的注意，1993年3月，当时任国务院副总理的朱镕基主持会议，提出和部署建设国家公用经济信息通信网，简称金桥工程。8月27日，李鹏总理批准使用300万美元总理预备费支持启动金桥工程的前期建设，并且在外交方面做出了一系列努力。终于在1994年4月初，再次提出的接入要求得到美方的认可。1994年4月20日，NCFC工程连入国际互联网的64k国际专线开通。尽管相对现在中国拥有的27 216M带宽出口相比，64k听起来简直有点可笑，但正是这64k使得中国被国际上正式承认为真正拥有全功能国际互联网的国家。

历史翻开了新的一页，但在长城出现的那一刻，我们不能忘记那些为了奠定基础而洒下汗水的人们。

新长征路上的摇滚



现在谁还记得曾经风光无限的瀛海威?

小圈子里的互联网是不是真正的互联网？当然不是。

可是在中国进入互联网时代的一年多时间里，互联网只存在于部分高校和科技研究机构当中。即使是当时北大里的学生，也只是自动化、计算机等专业的学生，在用着Telnet之类的远程拨号程序尝试着这个全新的世界。象牙塔外，则是一批对计算机技术痴迷的人开始学习应用这个新的工具，并形成了早期的BBS和技术论坛，例如国内著名的fidonet网络（Cfido网络），这个由计算机网络通讯爱好者自己创立并维持运行的业余网络系统起源于1991年，随着计算机和网络通讯技术的发展和普及，扩大到13个省市，总计100多个站点。后来著名的高春晖、求伯君、丁磊等人都是Cfido的爱好者。那个时候的互联网，由于没有统一的汉字输入和传输标准，以及标准的互联网域名系统。所以不但要懂计算机，还要懂英文并记住一个个繁杂的IP地址，因此相对现在光怪陆离的互联网，高春晖们至今还对当时清净的网络环境恋恋不已。可惜，互联网注定不是属于少数人的游戏。

1995年5月17日（世界电信日），当时的邮电部宣布，向国内社会各界开放互联网接入服务，并提供所有互联网业务。5月16日至21日在北京图书馆（今天的国家图书馆）举办了大规模的“中国公用数据通信演示周”活动，以“ChinaNet接入Internet的最佳选择，提供所有Internet服务”为口号，向全社会加以介绍和推广。这是中国普通大众第一次实际接触互联网，当时的参与者刘先生还记得，大厅中摆放了30多台连线计算机，供来宾亲自操作感受。而邮电部还特意发行了1套共4张电话卡，第一张就是“ChinaNet——中国公用Internet网”，已成为值得珍藏的中国互联网“文物”。这一天意味着国内互联网络市场化阶段的开始，用户不论单位或个人，不问身份和资格，只要交钱就可上网。互联网的象牙门槛首先被打破。不过此时中国公用计算机互联网全国骨干网（ChinaNet）还没有正式建成开通，直到1996年1月电话卡上宣传的口号才成为现实，为全国范围的网民提供服务。而1996年3月清华大学提交的适应不同国家和地区中文编码的汉字统一传输标准，则为中文输入扫清了技术上的障碍。也才有后来五笔字型成为电脑学习代名词基础。技术壁垒的逐步清除，为普通民众的互联网之旅提供了越来越宽广的道路。就是在1996年8月，记者本人在新疆一个小城的邮电局里哆嗦着双手拨通了父亲的科长朋友的帐号，第一次成为享受互联网服务的公民。而1996年11月15日，在首都体育馆开设了第一家“网络咖啡屋”的实华开公司，尽管后来彻底淡出了这个行业，但它为公众全面认识互联网服务开了一条道路。

瀛海威——说到互联网服务，这是一个无法忽略的名字。作为中国互联网最早的开拓者，它甚至比ChinaNet还要早两年向大众展示了网络的魅力。这个于1995年5月由张树新和她的丈夫姜作贤创办的互联网企业，以“中国人离信息高速公路还有多远——向北1500米！”这样充满激情的口号，让大众领略了互联网企业具有的独特魅力，当然还有激情下掩饰的躁动和不安。作为中国最早也是最大的民营ISP/ICP，瀛海威凭借着市场先入的优势，一度为全国的互联网民提供了接入和内容服务。1997年2月瀛海威的全国大网开通，3个月内占领了北京、上海、广州、西安、深圳等8个大城市，占据了当时几乎80%的网络接入市场。张树新本人也坚信“中国的信息高速公路”就要在瀛海威的努力下实现了。

巨人的崛起和倒下都同样迅速，就在瀛海威在8个大城市风光无限的时候，网易、四通利方论坛（新浪的前身）、Chinabyte和搜狐的崛起对瀛海威形成挑战，仅仅就在1997年底，瀛海威的全年收入仅为963万元，而广告宣传费即为3000万元。由于香港金融危机的影响，瀛海威的投资方压力开始增大，尽管张树新收缩战线，但投资方大股东中兴发公司却对当时张树新的经营理念失去了耐心。1998年6月22日，在亏损压力下所有的积怨一起爆发，代表中兴发利益的女董事长梁冶萍向女总裁张树新开始发难。这场当时被称为“两个女人的战争”的纠纷引起了媒体和网民的极大兴趣，但所有的人在津津乐道于两个女人交锋时深黑职业装和鲜艳口红的同时，却没有多少人思考过，名动一时的瀛海威为什么会走到这个地步。当天下午14点，张树新宣布辞职。5个月后的11月26日，瀛海威除总经理外的15名全体中高级管理人员集体向董事会递交辞呈，张树新和她的团队彻底离开他们所共同创建的瀛海威。从此瀛海威一蹶不振，逐渐消失在历史的视野中。

这简直就是一个前奏。1998年底互联网的热潮尚未完全兴起，未来要发生的事情却在这里先上演了一遍。可惜当时没有人读懂。也许有人说这是成长的代价，但是这个代价，我们付出了不止一次。

泡沫的兴起与破裂

如果1998年有谁敢说互联网经济是泡沫的话，那别人一定会说他是疯子。美国麻省理工学院经济学教授克鲁格曼尽管在1994年就成功预言3年后亚洲金融危机的爆发，但当他对同样火爆的亚洲互联网经济提出质疑的同时，还是有很多人对他也提出了质疑。而作客中央电视台进行对话的联想公司总裁柳传志，竟被台下的一个大学生斥之为“你不懂互联网”。那是一个梦想多于现实的年代，互联网被称为“新经济”，每天都有新网站进入网民的视野。B2B、B2C、网络广告、电子商务、虚拟社区、免费邮箱……各种新的概念纵横于互联网的角落。这一切都发生在距今不远的过去，但是现在看起来却非常陌生和荒唐。泡沫就那样慢慢泛滥起来。

1996年10月，在MIT（麻省理工学院）媒体实验室主任尼葛洛庞帝教授和MIT斯隆商学院爱德华·罗伯特教授的风险投资支持下，张朝阳在北京登记注册了“爱特信信息技术有限公司”，成为中国第一家以风险投资资金建立的互联网公司。1998年2月15日，张朝阳将公司更名，正式推出第一家全中文的网上搜索引擎——搜狐。作为后来的中国三大门户网站之一，搜狐并没有迹象显示出后来他所能达到的产业地位。不过MIT博士毕业的张朝阳第一次让中国人知道了“风险投资”这个名词。尽管当时有人鄙夷地称之为“空手套白狼”，但这并不妨碍有着各种天才想法的中国人和有着大把银子的外国人一起来玩这个游戏。很多年以后，当功成名就的张朝阳向访问的记者回忆起当初的风光时，坦言当时是为了支持公众的信心而不得不始终活跃在网络舞台的最前端。“大家都虚，我的资金情况一点不比陈一舟他们好到哪里去，不过可能我在与投资人的沟通方面做得比较好，而且我四处的活动支持着公众和员工的信心。而现在……”他挥了挥手说，“你们看我还需要时刻站在最前沿打气么？”

陈一舟是当时名噪一时的Chinaren网站的总裁，许多网民都还记得Chinaren网与人人网四处的明争暗斗，这两家都是高学历“海龟”回国创业，依靠国外风险投资支持，开发中国互联网市场的企业，是当时最流行的创业模式。尼葛洛庞帝到清华演讲的现场，一个学生当场递给他一份商业计划书，承诺他能“再做一个搜狐”。而这种对未来的憧憬于新浪网在纳斯达克股市上市时达到最高值，外表憨厚的王志东和“集合两岸三地精英”的新浪网成为万众瞩目的偶像级企业。搜狐和网易也于2000年7月在美国纳斯达克挂牌上市，完成了中国互联网的第一波高潮。

电影《大腕》中曾经有一段经典的关于当时互联网企业的独白：“想靠电子商务挣钱的那都是糊涂蛋，网站就得拿钱砸，舍不得孩子套不着狼啊！高薪聘请几个骂人的枪手，再找几个文化名人当靶子，谁火就灭谁。网站靠什么呀？靠的就是点击率啊。点击率上去了，下家（儿）跟着就来了。你砸进去多少钱，加一零（儿）直接就卖给下家（儿）了。我还告诉你啊，有人谈收购立马（儿）就套现，给你股票你都免谈。你要是感兴趣你投个800万到1000万，多了我不敢说，我保你一年挣一个亿。真的，我说的可是美金啊！”

说这话的人在电影里已经进了精神病院，现在看来这些话真是疯话，但当时很少有人敢提出质疑。而且确实有类似的操作。其中最为著名的例子当属2000年2月，香港首富李嘉诚的次子李泽楷创办不久的盈科电讯，凭借“新颖大胆”的观念，在与新加坡前总理李光耀之子李显扬控股的新加坡电信就香港电讯展开的争夺战。由于双方的显赫背景与涉及的巨额资金，几乎全球的目光都集中在这场电视剧中常见的争夺战上。最终盈科电讯赢得较量，李泽楷也顶上了“小超人”的光环。现在的李泽楷也谦逊地承认当时的举动“受当时整体经济氛围影响有些冲动”，但是谁能断定若不是后来发生的不利变化，香港电讯会不会在市值暴涨之后迅速再次易主呢？

很快，瀛海威的故事就在疯狂的气氛中重演。网易先后有杨海的加盟并离开，陈剑锋的加盟和离开，以及其间黄志敏的离开；1999年中，曾经帮助张朝阳成就搜狐的主要人员纷纷离开，包括陈剑锋、张黎刚、苏米扬、史亦萍等；新浪管理团队“梦幻组合”没有持续几个月，就在资本与利益的争夺之下土崩瓦解，包括偶像级人物王志东最终也黯然离去。在索易，1999年9月底4名技术人员集体跳槽到另一家公司，随后副总经理任向晖离开；8848人员动荡，3名主要人员毛一丁、施彤宇、余晓东离开，8848的旗帜王骏涛则在坚持了多时之后也选择了放手。当初争斗不休的Chinaren和人人网，一个被廉价收购，一个宣布无限期停业，创业团队飘落四方。

2000年4月份，一直持续高涨的纳斯达克股市开始出现下跌走势，很快就演变成雪崩。一年后纳斯达克指数已较2000年3月10日创下的收盘纪录最高点5048.62点下挫约62.00%，达到1924.42点。这是纳斯达克市场30年以来最大的跌幅，比起上世纪70年代的空头市场尤有过之。登陆纳斯达克的中国三大门户网站也未能幸免于难，沦落为平均每股交易价格1美元以下的“垃圾股”。

萧瑟秋风今又是，换了人间。中国互联网第一次热潮到此结束。



曾经忙于奔走做秀的张朝阳。

今天和明天的希望

阿甘告诉别人，他的经纪人觉得渔业不保险，于是决定投资水果业，买了一个名叫“苹果”公司的股票。几年之后，那股票让阿甘的财富增值了数倍。一旦和IT、和互联网沾边，什么事情都变得那么奇妙。不知道什么时候就被抛离财富的边缘，也不知道什么时候就再次成为聚光灯的中心。

2002年春季，专家们就开始预言，互联网的复苏期已经开始。就像我们在人生中所经历的最艰难时刻一样，当我们回过头凝望的时候，发现那段真正令我们感到沮丧和崩溃的日子，其实在时间上算不上漫长。在经历近2年的低迷之后，2002年，中国互联网慢慢迎来了它的复苏。尽管这复苏起初实在难以让人感觉到信心。

“中国的互联网发展所遭遇的寒冬并不是网络本身的错，而是网络企业所采用的经济模式的错。是由于‘严重的价值超估导致了恶果’。但‘眼球经济’并非一无是处，当互联网企业们寻找到真正的盈利点之后，几年来通过“眼球”积累的用户基础开始发挥作用。”谈及复苏的开始，熬过寒冬的CEO们如是说。

2002年3月14日，信息产业部第9次部务会议审议通过《中国互联网络域名管理办法》，3月26日，中国互联网协会又在北京发布《中国互联网行业自律公约》，5月17日，文化部下发《关于加强网络文化市场管理的通知》，6月27日，新闻出版总署和信息产业部联合出台《互联网出版管理暂行规定》，一系列政策法规的发布，标志着中国互联网开始向有序化迈进，同时也增强了从业者与投资人的信心。而与此同时，纳斯达克的中国网站股也逐渐告别“垃圾股”，开始从冬眠中苏醒。2002年7月，搜狐率先宣布在最新财季实现了盈利。8月5日，网易公布了中国门户网站第一份实现了净利润的财季报告。8月8日，新浪网也宣布其最新财季首次实现了营业现金流盈利。这其中只有网易的净利润算得上是真正意义上的盈利。在这之后，三大门户网站的股价以惊人的速度飚升。

中国互联网终于开始复苏的另一个原因要归功于2001年开始的短信息服务。特别是在2001年二、三季度，中国联通和中国移动的短信互发壁垒被拆除之后，中国内地滚雪球般增多的手机用户几乎每人每天都在发短信。到了2002年，短信业务平台在网站的开展使得有线互联网和无线互联网开始融合，互联网的内涵骤然间翻了几番。然而这一切还不是中国互联网走出低谷、门户网站扬眉吐气的最关键点。最关键的是，中国的网民在这一年里开始接受了付费接受网络服务的观念。有了收入，才有产值；有了产值，才有产业。2003年年末，曾经因为“股市停牌”而尴尬不已的丁磊扬眉吐气，昂首走上中国首富的位置。

在提及丁磊的时候，很多人就要把他与财富排行榜上的另一个人联系起来，他就是陈天桥。这两个人除了一样年轻、一样不用再为生计发愁外，还有一个共同点，就是他们都依靠同样的事发了不少财，这就是网络游戏。丁磊的财富尚有一部分来自短信、互联网广告等领域，而陈天桥则完全依靠韩国网络游戏《传奇》，成为互联网时代新的传奇。截止2003年1月，盛大网络的网络游戏产品的累计注册用户数已突破7500万，最高同时在线人数达到80万人。对于一个当时拥有5600万网民的国家来说，这是个惊人的数字。而且通常来说一款网络游戏的生命周期在1年半左右，而从2001年11月18日开始商业运营的《传奇》，在1年后其业务仍保持着旺盛的上升趋势，似乎从来就没停下来。盛大的服务器采购量超过新浪3倍，月收入超过新浪数倍。网络游戏的明星企业在一年中完成了门户网站几年都做不到的事。由此，网络游戏迅速成为了网络界的新宠。



踌躇满志的网络新领军人物——陈天桥（图右）。

网络游戏的成功不仅吸引了更多要代理韩国游戏的有钱人，更重要的是，它告诉一直困惑于“新经济”不见起色的互联网企业家们，实用的内容消费，而不是抽象的“电子商务”的概念，才是互联网盈利的源泉。举个例子来说，腾讯公司仅仅依靠“QQ秀”这一看上去“小儿科”的构想，就赚到了过去众多互联网企业难以想象的真金白银。何止是网络界，对电信企业、服务器生产商来说，高科技只有应用在娱乐上，才能最快地转化为产值，残酷的事实给中国的IT精英们上了一课。2002年初一度面临在纳斯达克暂停股票交易的网易公司，在2003年1月却摇身变为三大门户网站中股价涨幅最大的上市公司，其2002年股价上涨了1661.5%，从2001年10月的最低点每股69美分涨到每股11.45美元。谁能不心动呢？领悟了窍门的互联网企业纷纷动手，张朝阳终于不用再四处奔走作秀忙了。

2004年3月，灵通网、TOM网相继在纳斯达克上市，接下来盛大、腾讯、百度、263、联众、空中网、亿龙、阿里巴巴、第九城市的海外上市也已经提到议事日程上。对于盈利已经胸有成竹的中国互联网企业不再畏惧上市前的路演和上市后财务业绩公报，第二次上市潮就此到来。不过，与其说这些企业是新的互联网企业、新的高科技企业，倒不如说它们是新的服务经济的代言人。尽管这次没有轰轰烈烈的走秀，没有四处招摇的广告，但中国互联网这次真的开始摆脱幼稚，走向青春。

在本刊07期的《专栏评述》栏目中刊登了《自由的权利——关于3721实名插件的不完全调查》一文后，在读者中引发了广泛的反响。

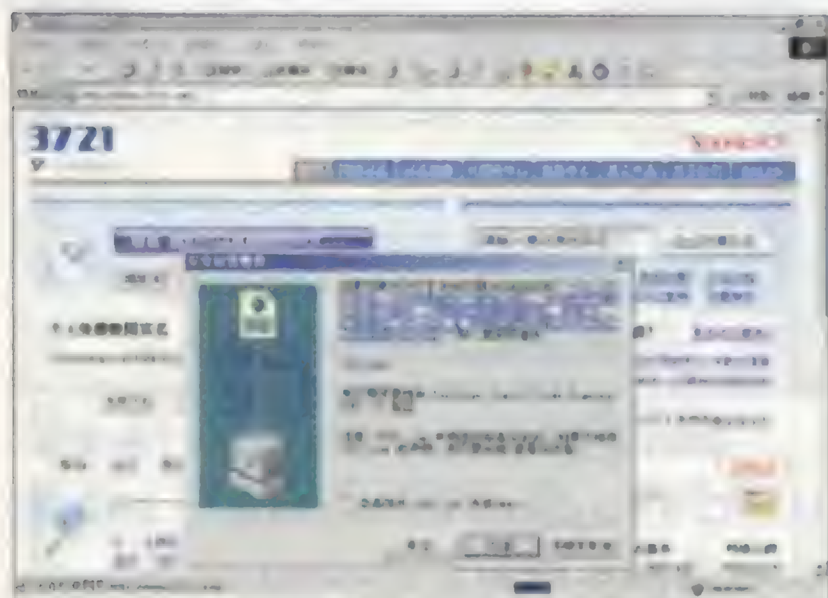
在文章发表后，3721公司也与本刊编辑部进行了接洽，就文章中提到的一些问题交流了意见。

那么3721网络实名插件现在的安装和卸载情况如何呢？

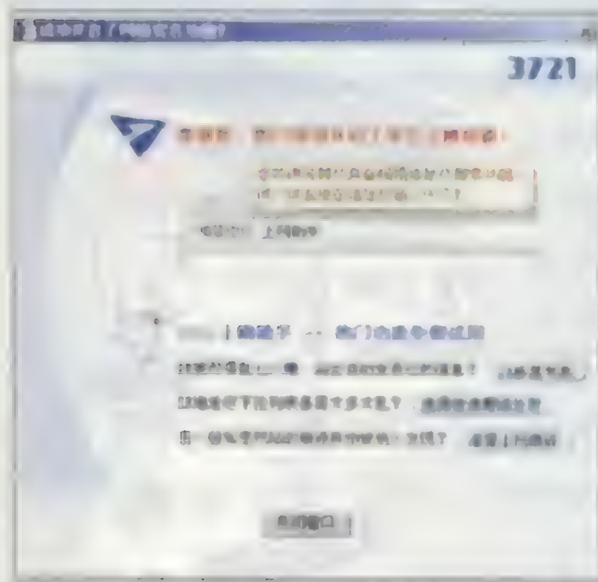
我们首先登录3721主页www.3721.com，登录后即出现安全设置警告。其发行者为：3721.com。接下来是安全认证和注意声明，声明该内容是安全的。

《自由的权利——关于3721实名插件的不完全调查》之后续报道

■本刊记者 河流



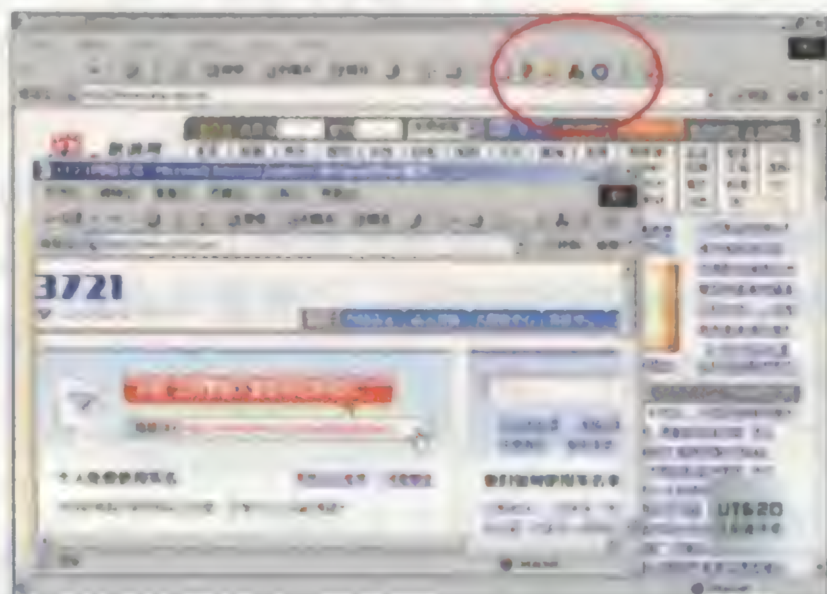
点击安全设置警告页面的“是”键，则弹出另一网页，提示用户已成功开启了网络实名功能。



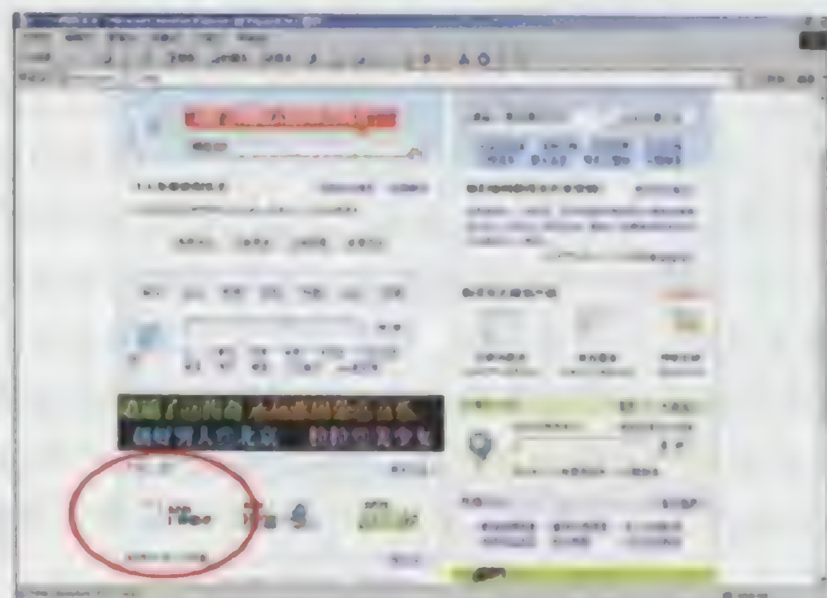
由于开通了网络实名功能，所以在地址栏输入网站中文名称（例如“新浪”），可直接进入该网站。



这时打开新的网页，对比一下，发现IE工具条上已出现手机短信、情景聊天和上网助手的按钮。



直接在3721主页上点击上网助手的图标，进入3721上网助手首页。



点击“下载上网助手”，会进入上网助手的安装页面。



这个页面会自动弹出提示，询问用户是否安装上网助手，如果点“是”会直接在线安装上网助手。



或者点击图上的按钮，直接下载可安装版本。安装前照例会提示安全设置警告。

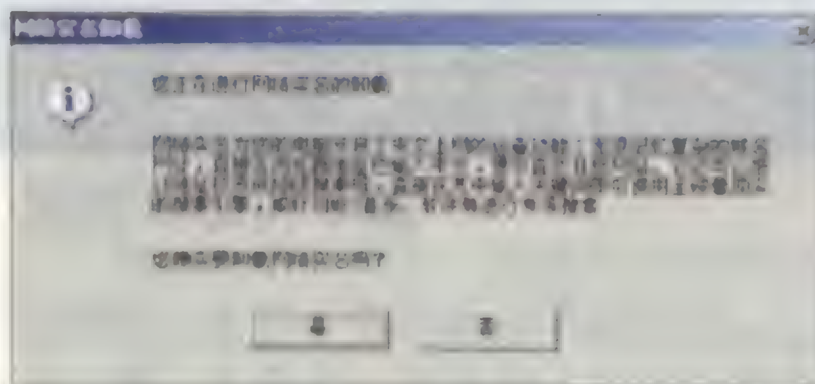


安装上网助手完毕后，再次进入其他网站，会弹出这样的提示框询问你是否要屏蔽弹出广告页。

那么开启了网络实名功能，并安装了上网助手后，如果想取消这些功能，是否可以从电脑中直接反安装呢？

打开控制面版，进入添加/删除程序菜单，你会在已安装程序中看到“网络实名”和“上网助手”两个已安装程序。

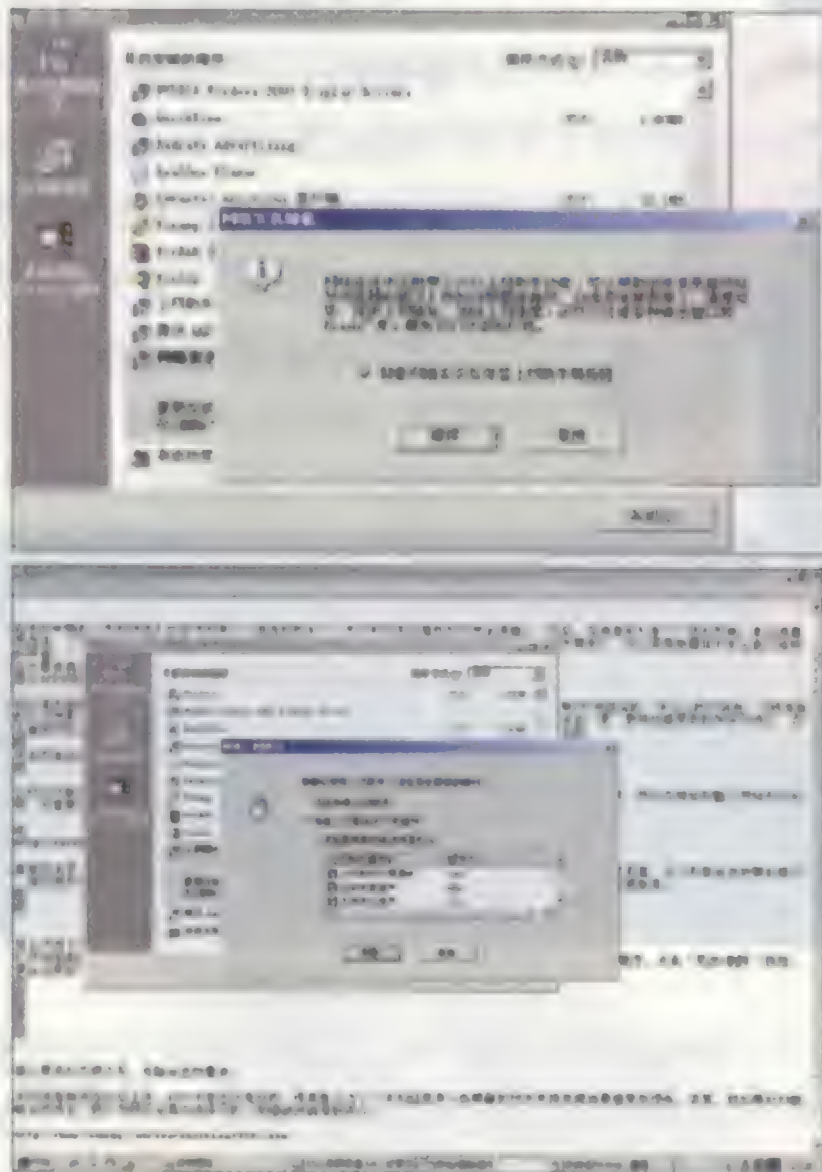




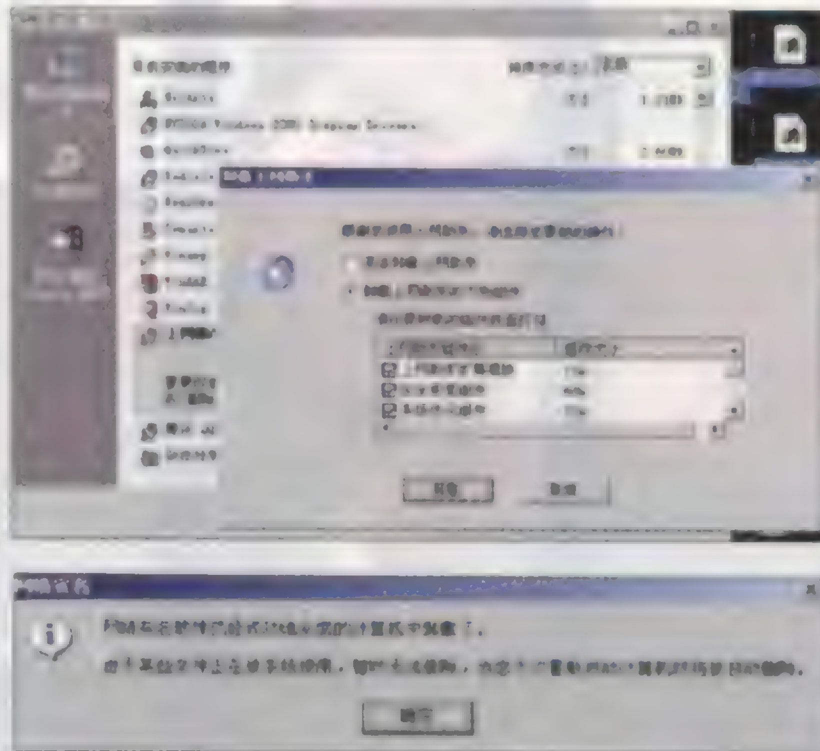
点击网络实名的“更改/删除”按钮，便会出现如下提示。

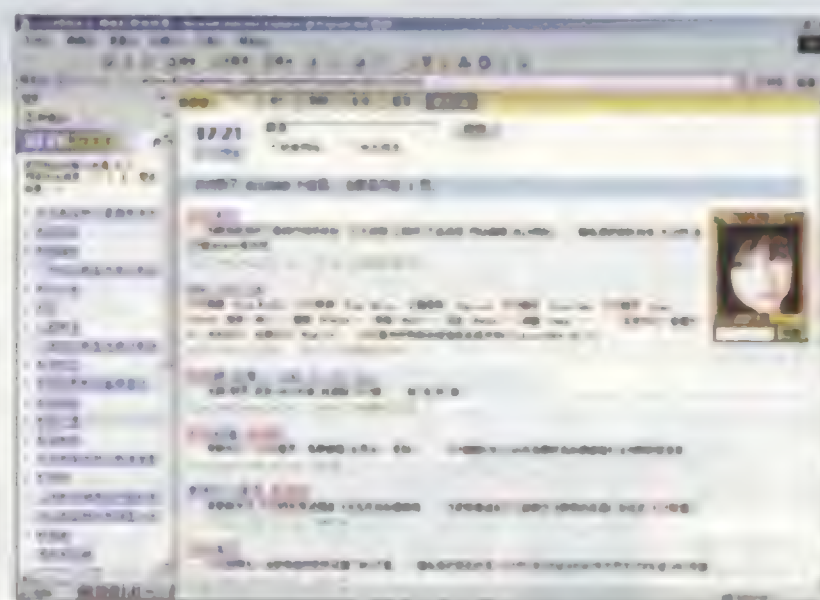
系统还会提示，网络实名中所附带的3721上网助手功能是否删除，以及卸载网络实名后是否保留上网助手等按钮。

删除后会提示如下信息。



删除网络助手的方式如下，系统会提示你可选择是否完全卸载。





确认要求反安装之后，重启电脑，打开IE，在地址栏输入某网站名称，会出现此页面。

同时在3721的安装目录中（通常默认为C:\Program Files\3721\），还保留有3721的文件夹及几个dll及ini文件。

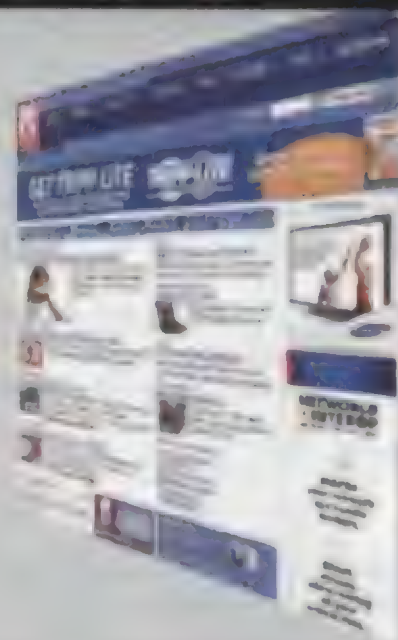
通过上述流程进行测试，3721实名插件可以完全卸载。

本刊专栏评述栏目一直致力于报道行业内受到广泛关注及关系到个人电脑用户利益的事件，以后也还是会这样做下去。本刊读者乔乔说：“希望大众软件能够在众多同类媒体中继续发出自己独特的声音。”

视野

PC MAGAZINE

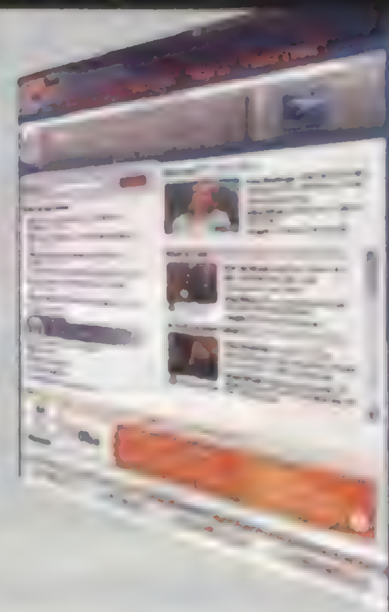
2004年04月16日



忘掉那些网眼袜和船桌品的裤子吧，下一步将统领时尚界的腿上饰品将是仿生学产品。今年3月，Berkeley公司的工程师们向世人展出了一件被称为“Berkeley外骨骼（BLEEX）”的产品，它是一种为完成艰苦任务的人们设计的肌肉辅助设备。BLEEX由金属背带、电源系统以及一个大型背包组成，这些东西连接在一双改良的飞行员使用的军靴上。该设备使用汽油作燃料，由一台装有许多用来收集压力、速度、扭矩等信息传感器的电脑进行控制（目前是PC104平台）。当与这些被Berkeley称为“Body LAN”的传感器系统通信时，计算机就会计算行走的路径而不影响使用者的前进。现在，一个装备着BLEEX的人可以负载重约50千克的物品上下楼梯或斜坡，还可做下蹲、扭身和正常行走等动作，这一切重量都将由仅重约2千克的BLEEX负担。两年之内，BLEEX将可应用在士兵和消防员身上，最终将实现帮助残疾人行走的功能。等到2005年夏天，该项目的领导者Homayoon Kazerooni将致力于完成更加安静、高效、可应用于平民的类似产品。Kazerooni表示，过去的机械移动系统都只能在实验室里使用，而使用和汽车相同工艺的BLEEX则可在雨天或崎岖路面环境下使用。毫无疑问，这是一个可以利用的全新的移动平台。

ZDNet

2004年04月19日



近日，微软将它最大竞争对手SuSE Linu的一名销售人员招入麾下，这个人曾在慕尼黑大力宣传用Linux和开放源代码软件代替微软的产品。Karl Aigner是SuSE慕尼黑分部的前客户代表，目前负责微软数据中心产品在德国中型城市的销售业务，他在4月1日开始了这份新工作。RedMonk分析公司的James Governor表示，微软认识到欧洲市场部门是和开放源代码组织的战斗先锋，而雇用Aigner则会让微软公司了解到它对手的竞争手段。微软是一家“好学的公司”，而其中一种学习方法就是天马行空般的想法。去年慕尼黑有14 000台计算机安装了Linux，这足以向微软证明它并不是无懈可击的。暂且不论Linux在台式机应用领域的不成熟表现，微软在这里最应该履行的义务是提供更低的价格和在产品销售前CEO史蒂夫巴尔默的客户个人走访。慕尼黑也许并不会变成微软的滑铁卢，但它却向微软敲响了警钟。Novell公司的发言人Bruce Lowry表示，Aigner于2003年底离开了SuSE，而Novell今年1月份从SuSE公司得到了2亿1000万美元的投资。Governor预言，此次雇用对微软来说相当有价值，他显然是个深谙欧洲产品市场一切风云变幻的人，并且了解开放源代码团体在慕尼黑销售行为中的软肋所在。Governer说：“他将为微软带来相当显著的成效”。

编者按： 2004年2月24日，WinZip 9.0正式版发布，此后的两三个月，国内媒体纷纷撰文将此版本与WinRAR 3.30对比，最后的一致结论是：WinZip没落，WinRAR成主流。而本文作者却决意挑战这一结论，综观其理由，涉及压缩格式的历史、压缩算法在自由与商业之间的艰难发展……在文章的最后，作者提出：**RAR格式绝非主流！**你相信吗？你认同吗？

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关。）



群雄逐鹿 问鼎何人？

——压缩大战的真相

■广东 GZ

前言 王者归来？

等待足足两年之久，压缩霸主WinZip终于在万众期待下发布了9.0正式版。全世界自然一片沸腾，在世界各大知名下载网站中，WinZip 9.0再次带起下载狂潮。然而此时国内并没有王者回归的欢呼，却一致委婉或直接地表达出失望的情绪，而下载更新的用户也寥寥无几，这绝对是一道国内独特的风景，它不禁让人想问：为什么？从各种评测报告看，因为不支持RAR格式，所以兼容性更佳的WinRAR 3.30全面超越固步自封的WinZip 9.0——原来这就是国内用户抵触WinZip 9.0的唯一理由。

苍天已死，黄天当立，这是国内舆论草率的结论。之所以说草率，是因为甚至都没有出现反面声音的媒体，这绝对不是一个成熟正常的氛围。正是这种一边倒的跟风导致了大量用户极端的心态，于是牵强附会、人云亦云和以讹传讹的声音充斥其间。这不由得让人陷入深思，事实上，看似压缩工具之争的表面下深藏的是压缩格式之争。RAR格式即将或者已经取代了ZIP格式吗？不能仅从两者的技术表现和统计数据去回答这个问题，计算机数据压缩格式的发展历程是非常独特的，它的王者之选带有传奇的历史烙印，并一直持续产生着决定性的影响。要正确解答这个问题就必须去了解有关数据压缩的历史，任何试图避开历史环境而做出的结论都是轻率的。因此请不妨先认识数据压缩的历史本来，再来决定这些压缩工具的前程是非。

LZ算法 ZIP与RAR共祖同源

要讲压缩的历史，就不可不提LZ算法，这是一种有关数据压缩的算法，何为数据压缩？从本质上讲，数据压缩的目的就是要消除信息中的冗余。早在LZ算法出现之前，研究员们从理论上探讨了压缩算法的数学基础及模型基础，同时也在这些基础上研究出了一些编码方法，其中的Shannon-Fano编码和Huffman编码非常有影响力。但这些编码，包括后来发展出的“算术编码”，都无法成为理想的编码方法——因为它们无法在编码效率和编码速度上同时满足日益增长的压缩需求。这种情况在LZ算法出现时得到了解决。

Shannon编码

1948年贝尔实验室的Shannon发表的论文《通信的数学理论》中指出，任何信息都存在冗余，冗余大小与信息中每个符号（数字、字母或单词）的出现概率或者说不确定性有关。Shannon借鉴了热力学的概念，把信息中排除了冗余后的平均信息量称为“信息熵”，并给出了计算信息熵的数学表达式。这篇伟大的论文后来被誉为信息论的开山之作，信息熵同时也奠定了所有数据压缩算法的理论基础。利用信息熵公式，人们可以计算出信息编码的极限。不过完备的理论并不等于实用的技术，要将理论变为实践，编码方法是极为重要的一步。



信息论之父，压缩编码奠基者香农

1948年，Shannon在提出信息熵理论的同时，事实上也给出了一种简单的编码方法——Shannon编码。1952年，麻省理工学院的R.M.Fano又进一步提出了Fano编码。两者后来被并称为Shannon-Fano编码，这种早期的编码方法揭示了变长编码的基本规律，也确实可以取得一定的压缩效果，但离真正实用的压缩算法还相去甚远。

Huffman编码

Huffman编码是第一个真正实用的编码方法，由D.A.Huffman在1952年提出。当时Huffman是麻省理工学院的一名学生，据说为了向老师证明自己可以不参加某门功课的期末考试，他设计了这个看似简单却影响深远的编码方法。Huffman编码效率高，运算速度快，实现方式灵活，从20世纪60年代直到现在，在数据压缩领域得到了广泛的应用。而20世纪80年代初，Huffman编码又出现在CP/M和DOS系统中（可参考本刊2003年23期《微软操作系统年鉴》），即使在今天，在许多知名的压缩工具和压缩算法里（如WinZip、gzip和JPEG），也都有Huffman编码的身影。不过，Huffman编码所得的编码长度只是对信息熵计算结果的一种近似，并不能真正逼近信息熵的极限。Huffman编码影响力很深远，至今还在计算机大专学生必修课程《数据结构》中被提及。



第一个实效编码缔造者Huffman

"LZ"是其发明者J.Ziv和A.Lempel两个犹太人姓氏的缩写。此二人于1977年发表题为《顺序数据压缩的一个通用算法》的论文，论文中描述的算法被后人称为LZ77算法。1978年，二人又发表了该论文的续篇，描述了后来被命名为LZ78的压缩算法。其实LZ系列算法的思路并不新鲜，其中既没有高深的理论背景，也没有复杂的数学公式。它们只是简单地延续了千百年来人们对字典的追崇和喜好，并用一种极为巧妙的方式将字典技术应用于通用数据压缩领域。简单地说如果你习惯用字典中的页码和行号代替文章中每个单词的时候，那实际上你已经掌握LZ系列算法的真谛，因此这类编码算法被统称为"Dictionary coders"（字典编码）。


字典算法之父
Jacob Ziv


字典算法之父
Abraham Lempel

字典算法的典型应用，你看得出原义吗？

在1984年，Terry Welch发表论文描述了他在Sperry研究中心（现在Unisys公司的一部分）的研究成果，也就是后来非常有名的LZW算法。它实质上是LZ78算法的一个变种，但被认为是一个独立的编码算法。LZW继承了LZ77和LZ78压缩效果好、速度快的优点，而且在算法描述上更容易被人们接受，实现也相对简单。而在其后发展出的各式各样的字典编码算法，基本上都是这3种编码算法的分支或变体，**也就是说LZ77、LZ78、LZW是字典编码最基础的3种编码算法**。今天我们熟悉的PKZIP、WinZip、WinRAR、gzip等压缩工具以及ZIP、GIF、PNG等文件格式都是LZ系列算法的受益者，甚至连PGP这样的加密文件格式也选择了LZ系列算法作为其数据压缩的标准。


Terry Welch所发表论文的局部

字典式编码不但在压缩效果上大大超过了Huffman编码，而且在实现上，压缩和解压缩的速度也异常惊人。于是LZ系列算法的优越性很快就在数据压缩领域里体现出来，使用LZ系列算法的工具软件数量呈爆炸式增长。UNIX系统上最先出现了使用LZW算法的Compress程序，该程序性能优良，很快成为UNIX世界的压缩程序标准。紧随其后的是MS-DOS环境下的ARC程序，还有像PKARC等仿制品。LZ78和LZW一时间几乎统治了UNIX和DOS两大平台。然而随着时间的流逝，事情变得耐人寻味。**目前为止占据个人用户计算机的主流压缩工具几乎都采用LZ77变种算法**，为什么？

叛逆斗士的胜利 ZIP格式诞生

为什么技术实现上更为优秀的LZ78和LZW没有成为最主流的算法？LZ77与它们有什么不同？**答案是——专利权**。

相对于LZ77完全没有专利权限制来说，LZ78在美国稍稍涉及到一些专利禁止区，而LZW正像上文所说的专利权最终归属于Unisys公司。因此直接应用LZ78的算法可能会带来意想不到的麻烦，而所有使用LZW算法（哪怕是它的变体）的人则都要获得Unisys公司的专利许可。这种专利限制是非常广泛的，例如GIF图像格式使用了LZW算法，那么所有开发GIF编码/解码器的人都必须要有LZW专利使用许可，这意味着缴纳大笔的专利费。

在DOS年代由于计算机存储介质容量的微小，个人用户对数据压缩软件的渴望是现在的用户无法想像的。例如在1984年，个人计算机的标配不过是容量360kB的5.25寸软盘而已，如果个人能将数据压缩数倍后存储，不啻于节省了一大笔钱。这种渴望在1988年时达到了顶峰，这正是互联网刚刚形成雏形的年代，网络数据交换开始出现。当时最流行的是使用电话线拨号登录别人在家里搭建的服务平台——BBS系统，当时中国也曾有几十个这样的BBS存在，比如著名的水木清华BBS。这种方式不但可以传递文本信息，也可由用户上传文件到站点的计算机以供其他用户下载。不过由于电话线的接入速度慢得可怜，那时的接入标准仅仅是14.4kbit/s，通过BBS传输稍大一点的文件就叫人万分痛苦。于是数据压缩软件就成为了BBS用户的一项必须的工具。还记得上文提到1985年SEA公司开发的MS-DOS环境下第一个应用LZW算法的ARC压缩软件吗？它是当时MS-DOS下统治性的压缩软件。从技术角度来说ARC确实不错，但使用了专利LZW算法的ARC当然是标准的商业软件，使用这种软件进行工作就必须付费。不过当时许多PC玩家根本买不起ARC软件，顺便说一句题外话，那时大多PC玩家基本都没什么富余的钱，事实上个人计算机本身的发展就是被穷玩家精打细算所推动。不过个人计算机从诞生之日起就充满了叛逆、自由的精神，这也是推动整个个人计算机世界前行的主要动力。此时一个年轻的程序员出现并试图改变压缩世界，这个人叫Phillip W.Katz（菲利普·卡兹）。


360kB的5.25寸软盘，价格不菲


仍然健在的水木BBS，只是容颜已改

20世纪七八十年代出售软件工具的方式和现在截然不同，以ARC软件来说，它不仅包括了一份EXE可执行文件，还包括它的C语言源代码。经常混迹于BBS上的菲利普·卡兹同样买不起ARC，于是他自己将ARC的C语言源

代码进行复制并用汇编语言重写，并将这个压缩工具称作PKARC，这个程序自然与ARC完全兼容，而且由于使用汇编使得速度较ARC更快。在当时的计算机界里这是一种非常普遍的现象，并没有任何程序员认为这种行为不对，甚至只要不与自己冲突，被改写者通常也不在乎。不过这次不太一样，菲利普·卡兹不仅仅是自己和朋友用，而是将这个软件以非强迫性注册的共享软件形式向其他人发放，但即使是不注册，一样可以毫无限制地使用下去，大批ARC用户自然也就转而使用菲利普·卡兹的软件。SEA其实并不是什么大企业，它只是个3人起家的小公司，当然无法接受这种毁灭性的冲击。以现在的眼光看来，最初SEA的方式是温和的，它接洽菲利普·卡兹并希望通过授权形式将PKARC纳入旗下，然而并不认为自己有什么过错的菲利普·卡兹一口拒绝，他并不想让PKARC成为商业软件，他制作这个工具的初衷并不是为了赚钱。最终菲利普·卡兹被SEA以侵犯ARC压缩格式编码的罪名算法告上了法庭，并输掉了官司。叛逆倔强的卡兹在败诉后依然拒绝将PKARC授权给SEA公司，而选择了支付法律费用和停止发放PKARC。


SEA公司总裁Thom Henderson，SEA其实只是他和妻子、妻弟的3人公司

这场官司对菲利普·卡兹的人生观和信念影响巨大，追求自由平等的精神并不意味着盲目和法律对抗，试图劫富济贫的少年侠客行为只能逞一时快意，实质上帮助不了任何人。在官司的进行中，菲利普·卡兹一直在持续开发PKARC的后续产品PKPRC，败诉后菲利普·卡兹决定将PKPRC完全重写。很显然，这次再也不能去触犯任何编码算法的专利权了，从3个基本编码算法来衍生自己的算法是必然的，于是去掉有专利权的LZW和LZ78，剩下的就只有LZ77。也许是被激怒后带来了惊人的动力，只用了几周时间菲利普·卡兹就创造出一个全新的压缩编码算法，该算法完美地结合LZ77和Huffman编码，也就是后来大名鼎鼎的DEFLATE（真空）算法了。新压缩软件被命名为PKZIP，而其文件格式扩展名叫作".zip"。PKZIP可将多个文件压缩到一个文件中，无论压缩比、压缩速度都全面超过了商业软件ARC。卡兹将PKZIP作为自由软件免费发放，使其如同野火般在全美各大BBS上蔓延开来，用户以几何级数增长，遭受毁灭性打击的SEA公司半年内就无声无息。这段故事最后演变为用自由软件打败商业公司的传奇，菲利普·卡兹更是成为充满幻想的年轻程序员心中十步杀一人的偶像。


Windows下的PKZIP界面与众不同

然而事情如果仅仅到此为止，那么这也不过是菲利普·卡兹为私人恩怨而快意恩仇的行为，未必能得到后人的真正尊重。**不过他做出了一个让所有计算机用户受益无穷的举动，那就是宣布开放ZIP格式**，任何人都可以自由使用ZIP编码算法而不需交纳任何专利费用。这个决定最终改变了压缩的世界，使得通用数据无损压缩领域再无法出现垄断的商业巨鳄，真正意义上帮助了每个需要压缩的计算机用户。凭借这个无私的行为，菲利普·卡兹真正成为了他想成为的英雄。

群雄逐鹿的结局 WinZip加冕王者

在DOS的年代，ZIP格式和它的工具PKZIP并没有成为压缩世界的王者。虽然ZIP格式源于其开放性而在BBS上逐渐成为主流，不过当时的BBS网络环境仍只属于少数PC玩家。由于CPU运行速度与存储硬件容量的有限，当时个人计算机总是欢迎锱厘必计的压缩软件，因此程序员们也在不懈追求，开发出更快更好的编码算法与压缩工具。1988年到1995年堪称压缩世界的黄金时代，压缩世界处于群雄逐鹿的乱战之中，与PKZIP具有相同影响力的还有LHA（压缩格式为LZH、LHA）和ARJ（压缩格式为ARJ）。

历史遗留格式：LHA

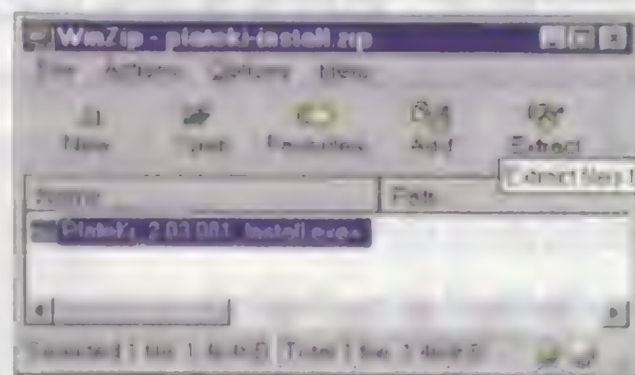
1988年除PKZIP外，另一个重要的压缩工具LHA也诞生了。它的原始名字叫LHArc，由Haruyasu Yoshizaki所开发，同样是免费软件。较之PKZIP，LHA的优势在于压缩率更高，而且跨平台性支持更好，因此成为日本最流行的压缩软件。不过在西方它也同样很受欢迎，大名鼎鼎的id Software公司就是使用LHA来压缩他们早期游戏的安装文件，也就是DOOM。即使现在LHA已经不再流行，但LHA压缩格式文件仍有不少应用，例如我们经常升级的BIOS文件，AWARD公司使用的就是LHA压缩，而在日本的网站更是随处可见。

历史遗留格式：ARJ

1990年，Robert K.Jung开发出一个新的压缩工具，并将其命名为ARJ（Archiver Robert Jung）。这是一个模仿PKZIP之作，与PKZIP极为相似。不过ARJ确实非常优秀，不仅压缩率高人一筹，在功能应用上也明显胜出同类产品一筹。例如它是第一个实现分卷压缩的压缩工具，这对于当时以软盘为主要存储方式的PC来说简直就是雪中送炭。ARJ很快凭借着自己的实力占据一席之地，并逐步成为DOS下最受欢迎的压缩工具之一。

如果计算机的操作系统一直是DOS，那么压缩工具有可能会三分天下。然而在1995年，改变个人计算机世界的事情出现了，那就是Win95的诞生。没有了DOS系统的艰涩难懂后，人们发现个人计算机并不神秘，它的使用原来可以这么简单，随即PC真正开始普及，普通人成为了主要用户。然而另一方面，大多数从DOS年代过来的程序员们高傲地拒绝着Win95，从他们技术的眼光来看，这

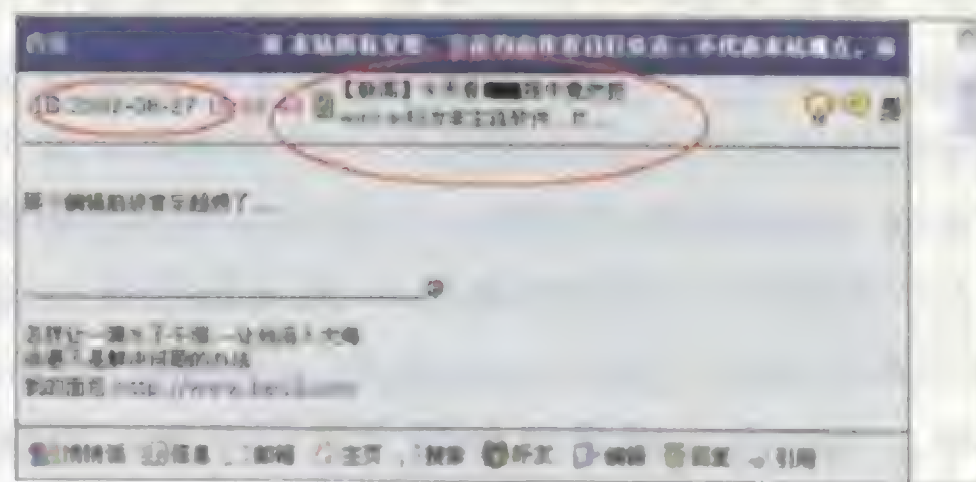
个动辄崩溃的平台由于底层过于封锁，完全限制了编程的发挥，执行效率与DOS系统相比也是一塌糊涂。因此Win95发布的最初几年里，并没有出现太多应用软件，程序员们仍然在坚持为DOS编写软件。此时随着计算机硬件的发展，图形网站逐渐代替了文字BBS，普通人不用怎么学习也能轻松上网，大量用户涌入了这个虚拟世界。矛盾自然而然就产生了：大量没有受过训练的Win95用户拿着DOS下的压缩工具不知所措，而程序员们却没有开发Windows平台压缩工具的想法。于是一个原来默默无名的压缩软件开始声名鹊起，它就是WinZip。


Win3.X上早期的WinZip，简陋？不，它已经很好了！

早在1991年微软发布Win3.0不久，共享软件WinZip 1.0就诞生了。虽然它号称是Windows ZIP，但实际上跟Win3.0本质一样，仍是个外壳程序，它不过是在调用DOS下的工具软件而已。很难了解当时WinZip的作者的想法，也许只能归结于远见卓识，在大多数程序员都在开发自己的压缩编码算法时，他选择了使用免费ZIP编码算法做一个压缩工具的外壳。当时DOS才不过发展到5.0版本，放弃一个主要的平台而去做一个附属平台的压缩工具，最主要还是没有自己的编码算法，其前途显然是黯淡的。然而到了1995年，这种做法得到了回报，在Win95发布后它马上就推出了相应版本，是当时为数不多的Windows应用工具。实质上此时WinZip仍然是个外壳工具，它还是通过调用DOS程序来解决问题，不过由于前几年累积下的Windows开发经验，使其图形界面在当时做得近乎完美。甚至后来微软在业界的开发会上宣称，Windows应用程序该怎么做——很简单，像WinZip那样就行。用户发现WinZip界面是如此精美，操作时如此的亲切友好，完全不用去记什么命令参数，只需要鼠标点几下即可，神秘的压缩原来如此简单，更有趣的是它居然没有一个竞争者，此时的同行还不屑与其相争。夸张地说，WinZip只用了眨眼的功夫就占据了所有的PC，等到其他压缩工具醒悟过来纷纷开发Windows版本或Windows外壳时，由于缺乏开发经验已经远远落后。等到WinZip推出其真正的Windows应用程序6.X版本时，已尘埃落定，没有自己编码算法的WinZip加冕压缩工具的王者。以后的大多数用户都是通过WinZip认识到ZIP格式，以至于不了解历史的用户甚至以为ZIP就等于WinZip，是WinZip的成功导致了ZIP格式的流行，事实上恰恰相反。

它来自于江湖 RAR离奇崛起

不妨先来思考一个问题，为什么舆论不指责WinZip 9.0不支持WinACE的ACE格式，不指责它不支持WinIMP的IMP格式……唯独不支持WinRAR的RAR格式就横加指责呢？答案只能是WinZip不得不支持RAR格式。为什么不得不支持RAR格式呢？答案只能是RAR格式已经成为主流，不支持意味着消亡。这真是一个有趣的推论，2002年时中国的IT媒体还将WinRAR归为非主流压缩软件，而不到两年的时间RAR格式就变成了不得不支持的主流格式，简直就是个奇迹！然而这真的是事实吗？


一些论坛清晰记载着WinRAR的发展历程

我们知道ZIP格式成为最主流的原因并不是因为WinZip的出现，而是因为ZIP格式的开放性。ZIP与WinZip之间不过是机缘聚会，即使没有WinZip也必将另外出现类似的“XXZIP”共享软件。ZIP格式的开放从根本上避免了数据压缩世界形成垄断，任何一个消费者总会优先选择免费自由格式的压缩工具，更何况这个免费格式是如此优秀。这使得WinZip之后的任何压缩工具只能先支持ZIP格式站住脚，然后再去推广它不开放编码算法的自有压缩格式。因此最后的结论是不开放的商业压缩格式不可能取代免费ZIP格式成为主流，而RAR同ACE、IMP等一样都是不开放的格式，它也不可能成为主流。这个结论显然会刺激某些人的神经，一定有人会指出事实胜于雄辩，让笔者上网去看看到处的RAR压缩文件。笔者并不否认这是某种事实，不过仍然会坚持RAR不是主流。

在任何一个国外知名的下载网站，例如www.download.com等，都不可能找到RAR压缩文件，或者去国外任何一家知名商业网站，其下载资源提供的也只有ZIP压缩包。是的，甚至在国外比较规范的个人网站上，都只提供ZIP打包的文件下载，而不会有其他类型的压缩文件。国内情况会不一样吗？那么去新浪、搜狐、驱动之家这些大的门户站或正规的商业网站搜索，同样全部是提供ZIP包下载。那么结果很明显了，主流网站全部都提供ZIP压缩文件的下载，却根本没有RAR文件。**并不是这些网站刻意偏爱ZIP，根本原因还是在于免费**。发布ZIP压缩文件并不用缴纳任何费用，而如果发布其他商业压缩格式文件，网站就要向其格式拥有者缴纳专利费用，这种企业所需缴纳的费用不是个人注册费用可以相提并论的。由此带来的疑惑是，在中国确实有许多网站只提供RAR压缩文件的下载，那么他们都甘心交钱替WinRAR宣传吗？同样是不开放算法的商业格式，他们为什么不选择压缩率更高功能更加全面的ACE、IMP等格式呢？


以RAR为主的资源兴起于这类站点

首先笔者不排除这种情况，即可能有特别热爱RAR格式，依法缴费然后再帮着推广的网站，不过可以肯定即使有也数目不多。大多数这样的网站非法发布RAR格式文件，区别仅仅在于自己知道或不知道，不过WinRAR公司难道就坐视不管吗？其实道理很明显，没有比推广压缩格式更容易占据压缩工具市场份额的手段了。2002年WinRAR尚未有中国区代理，不过积极开拓海外市场的WinRAR已经意识到，许多中国网站上也流行着RAR压缩文件，于是一时间突然有许多网站声明，下载资源将由RAR压缩包全部改用ZIP包发布，但在WinRAR中国区代理上任后，短短的几个月内这些网站又都恢复发布RAR压缩文件，而且使用RAR格式发布资源的网站日益增多。事实已经清楚，非正规网站提供下载资源的确实都是RAR压缩文件，不过为什么它们都选择RAR而不是其他格式，答案说出来熟悉的朋友马上就会明白——ODAY。

2001到2002年中国的宽带网建设一跃成为世界前列，宽带网的发展使得资源的获取变得极其简单。几乎国内有名的资源站点和论坛都出现在此期间，它们无一例外提供的都是RAR格式资源。**那么它们的资源又来自哪里？基本都来自于ODAY**，所有宣称RAR格式占据网络主流的人都或刻意或无意地回避了这个事实。ODAY是个完全无影无形的破解组织，但他们发布的资源都有同一个特点，就是统一使用RAR格式打包，如此一来发布这些资源的网站要提供ZIP包下载则必须先解开RAR包，然后再将资源重新压缩为ZIP包，最终选择当然是直接提供RAR压缩包下载了，这就是RAR格式开始流行的根本原因。于是奇怪的事情出现了：免费开放的压缩格式得到所有正规商业的公司支持，而收费非开放的压缩格式却崛起于自由破解的地下组织。一个微妙的形势摆在WinRAR面前，它再流行也始终不会去控告违法发布者，那其实是它生存的根源。一个尖锐的问题也摆在用户面前，在合法的前提下你会选择哪种压缩格式？其实是根本就没有选择。

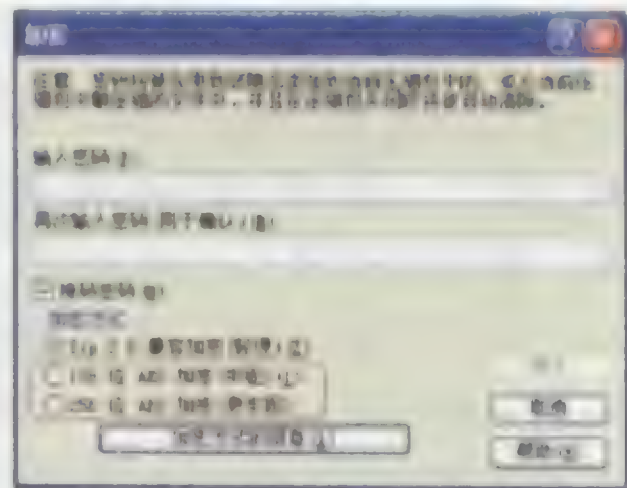
因此不能否认RAR压缩文件在网络上确实到处可见，但既然它来自江湖，就注定无法真正成为主流压缩格式。

ZIP的真正危机 AES加密



WinZip 9.0究竟带来了什么？根本的变化其实只有一个，那就是支持AES 128位和256位高级加密，事实上这也是WinZip 9.0迟到两年的主要原因，而这个特性也许会成为WinZip所面临的最大危机。

上文已经交待，WinZip并没有自己的编码算法，ZIP格式是属于PKZIP的（实属PKWare公司）。一直以来WinZip技术上的发展都紧跟着PKWare亦步亦趋，从而就没有也不可能主动去修改ZIP的编码算法。WinZip 9.0中新加入的Enhanced Deflate（增强真空）算法实际仍属于PKWare公司，并且是开放免费的（而不像一些评论者所责难的"WinZip添加了新标准"）。不过使用WinZip 9.0压缩的ZIP文件，其他支持ZIP格式的压缩工具都能正确解压吗？答案让人遗憾，**如果你使用了WinZip 9.0的AES加密，那么你只能使用WinZip 9.0才能解压。**



WinZip 9.0中新添的AES加密

与成熟的商业压缩格式相比，ZIP格式有一个致命的缺陷就是缺乏加解密算法，仅凭其可怜的口令密码保护功能根本无法保障文件的安全。为ZIP格式增加加密算法成为必然之路，然而此时PKWare与WinZip的矛盾终于凸现。2002年，PKWare首先开发了基于证书的安全措施和256位AES加密算法的PKZIP 5.0，但随后2003年出现的WinZip 9 beta中采用的256位AES加密算法（但没有证书）却证明无法与之兼容。WinZip 9向媒体说明由于PKWare向WinZip保留了算法的技术细节而不能与之兼容，并且表示他们一直期待能够完全兼容，但PKWare并不给予合作而最终导致两者不兼容。PKWare首席技术官员Jim Peterson则辩称，基于证书的加密技术目前还正在研制，之所以没有公布是因为还要在其中增加很多功能。WinZip对上述解释表示怀疑，因为除了加密细节没有公布，连证书的技术细节也不得而知，而事实上在PKZIP 5.0 For Windows中这项技术已经使用了一年，PKWare无非是要吃独食，他们违背了自己宣称的ZIP标准开放性。不管事情的真相到底是什么，WinZip为此付出了两年的时间，最终结局仍是两者分道扬镳，各自开发自己的加密算法，而ZIP格式从诞生以来也首次走到了十字路口。

因此AES加密将是一柄双刃剑，也许能为WinZip打开一片商业的天空，也许带来潜伏的危机。这取决于最终应用环境是支持它还是PKWare，抑或是这纷争中崛起的第三者，这是压缩王者最大的危机。

压缩工具之选 合适才是最好的

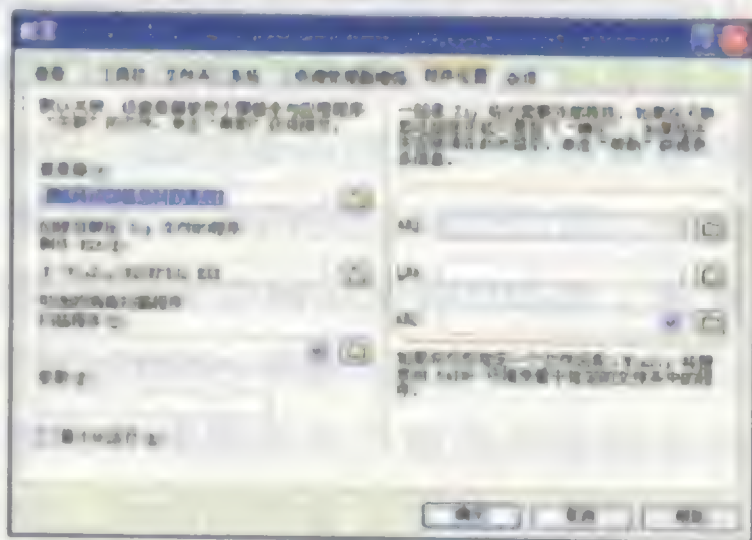


了解了足够的压缩世界的历史，再回到压缩工具本身来吧。现在的事实是网络上确实存在许多RAR压缩文件，当然使用WinRAR去解压是第一选择，不过是否因为WinRAR也支持ZIP格式就可完全抛弃WinZip？笔者的答案是WinRAR不能完全替代WinZip。即使抛开历史完全从技术上分析，RAR实际上仍处于劣势。

首先来看看两者的性能，压缩工具的性能决定于它们的算法。事实上WinZip和WinRAR使用的都是LZ77算法的变体，因此两者基本不可能出现根本性的性能差距，它们的比较就是看谁在压缩率和工作效率之间取得更佳的平衡性。众所周知RAR的压缩率要略高于ZIP，但这是以牺牲工作效率换取的，这种牺牲值不值得呢？笔者随意做了一下测试，由于太小的文件根本无法察觉，因此测试的对象是一个615.6MB的ISO文件，机器配置为P4 1.6A，512MB

RAM。结果WinRAR 3.30在一般压缩下，使用了30分20秒将文件压缩为607.6MB的RAR文件，而WinZip 9.0在一般压缩下，使用了2分40秒将文件压缩为609.2MB的ZIP文件。解压的结果与压缩类似，千分之二的压缩率差距却使用了数十倍的时间，显然ZIP算法的压缩率与工作效率之间的平衡性处理得更好，也就是说性能更优。其实RAR算法在压缩率与工作效率之间处理也是非常聪明的，其压缩小文件时损失不易察觉的几秒钟换来总是比ZIP略高一点的压缩率，这给用户留下了极好的印象。

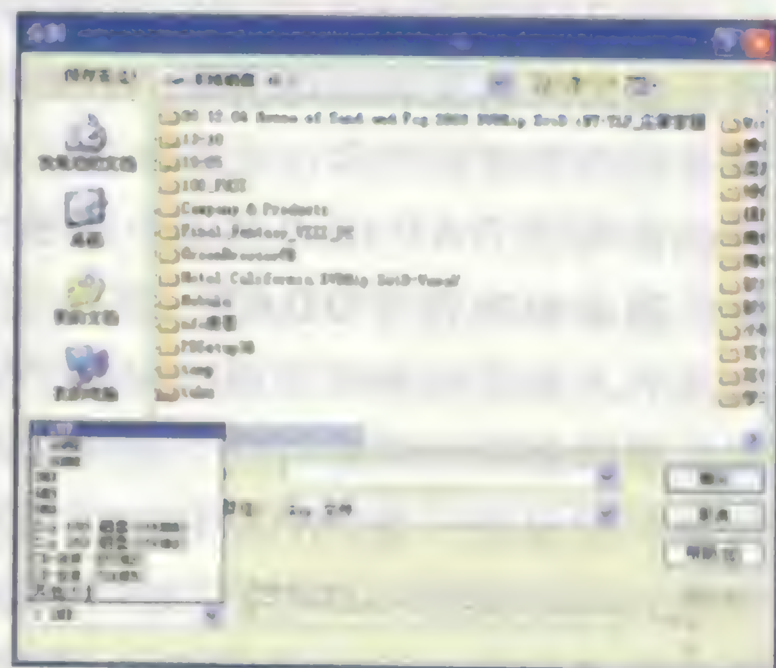
虽然我们证明了ZIP算法的性能更优，不过WinZip不能支持RAR，而WinRAR却能支持ZIP，为什么不只保留兼容性更佳的WinRAR？既然RAR是非开放的格式，别人没有它的算法，那么支持解压RAR是如何做到的呢？任何支持RAR格式的压缩工具都带有一个UNRAR.dll文件，这个文件是WinRAR提供的解压库，也就是说其实仍然是WinRAR自己在解压。像这样通过外部调用来支持的格式在WinZip中只有3种，就是上文提到过的ARC、ARJ、LHA，全都是历史遗留。但WinZip显然不会这样去支持RAR格式，在它眼里RAR和ACE、IMP等非公开格式并没有根本上的区别。所以并不是WinZip高傲自大，也不是它固步自封，除非RAR开放算法，否则WinZip是不会调用支持RAR的，替别人推广压缩格式不如将命运掌握在自己手上。再回到兼容性上，实际上查看一下就会发现，WinZip支持22种格式，远超过WinRAR支持的12种，就算勉强算上WinZip不支持RAR格式，也只能说两者在这方面不分上下。


WinZip至今还支持的外挂编码：ARJ、ARC与LHA

由于ZIP格式的开放性所带来的优势也必须考虑。例如微软操作系统从WinMe开始内置支持ZIP格式，ZIP文件被当作一个文件夹操作，别的压缩格式就必须安装压缩工具解压。又如GBA游戏机的模拟器VBA内置支持ZIP，所以压缩为ZIP格式的ROM文件它可直接读取，别的压缩格式就必须解压回ROM文件。越来越多应用程序都开始内置支持ZIP，此时的ZIP压缩文件相当于透明的原文件。由于ZIP格式的开放性，ZIP文件在网络传送上也具有一些优势，如某些内置ZIP算法的下载工具可分析要下载的ZIP包，可以只下载包内其中的某些文件，这都要归结于ZIP格式的开放性。

以上所有一切都只为说明一件事：ZIP格式仍然是适合个人使用的最佳压缩格式，而RAR是适应现实环境的第二选择压缩格式。因此压缩工作也许会演变为这样的形式：更多的压缩是ZIP文件，而经常解压的是RAR文件。尽管WinRAR也支持ZIP的制作，但程度很有限，例如其不支持64位扩展，单个文件有4GB的限制，不支持增强真空算法的压缩，不支持ZIP文件的压缩分卷……制作ZIP文件的最好工具依然是WinZip，这就是为什么WinRAR不能完全替代WinZip。是的，压缩工具的选择应该这样，为了适应环境安装使用WinRAR，为了高效压缩安装使用WinZip。个人的建议是，如果压缩工具对你而言主要是解压，极少压缩的话，那么WinRAR确实已够用了；**如果要尝试压缩，那么就不要放弃WinZip**。

尽管笔者一再表明WinZip不可替代，但实际上对WinRAR也充满好感。这个紧追着WinZip的压缩工具确实是所有模仿者中做得最为出色的，针对于WinZip的弱点作出的技术细节修改也极为有效。如WinZip必须压缩后分卷而WinRAR可以直接分卷压缩，又如WinZip无法管理压缩包内子目录而WinRAR可以直接显示目录层次……所以即使RAR格式并没有那么流行，WinRAR也仍然是最值得推荐安装的压缩工具。文章的最终目的并不是为WinZip与WinRAR打擂台，只是将一些事实的本来面目呈现给人们，而将其后的事情都交给他们自己去判断。这本应该是大多数媒体应该做的事情，讲述客观的事实而不是引领读者的情绪，然而国内媒体的浮躁却再次让人失望。


WinZip需要压缩后再分卷

后记

2000年4月14日，年仅37岁的菲利普·卡兹被人发现倒毙在美国威斯康星州密尔沃基的一家汽车旅馆里，据说死因是慢性酒精中毒引起的并发症。被人发现时卡兹的手中仍握着一个烈性酒的酒瓶，在同一个房间里还发现了另外5个空酒瓶。这位天才程序员从未在ZIP身上得到半点好处，坚持信念的结果是潦倒的生活。他为世界贡献了一个伟大的免费软件，更为重要的是他缔造了一种大众化的压缩格式，然而却过早地离开了这个世界。仅仅两年后，PKWare和WinZip为了商业利益开始分道扬镳。用ULTRAEDIT打开任意一个ZIP文件，都可以看到嵌有菲利普·卡兹姓名的字头缩写字母PK，每个ZIP文件都将永远记载着菲利普·卡兹，因此菲利普·卡兹和他的ZIP压缩格式也必将得到永生。不知为什么对于菲利普·卡兹的记忆，在笔者脑海中浮现出的是华莱士的那声呐喊：“Free！”

谨以此文向那些无私的天才程序员们致敬。


如今在网上搜索卡兹的图片，除了这张唯一的小照片，还有一座孤零零的墓碑

编者按： 深入经典软件系列已经进行到第3篇，每个经典软件都有自己的特点，因此遵循它们的特点来深入讲解是较合适的方法。在前面的两篇中，Total Commander使用容易，界面较难接受，因此重点挖掘了改进界面的方法；而EAC使用面并不广，功能却复杂，因此行文上我们采取了由上手到精通的方式。今天要出场的FlashFXP是易于上手、难于精通的软件，因此我们的方法是：技巧操作+FTP原理穿插介绍。

深入经典软件系列之三

掌握闪电的力量

——FlashFXP深入挖掘

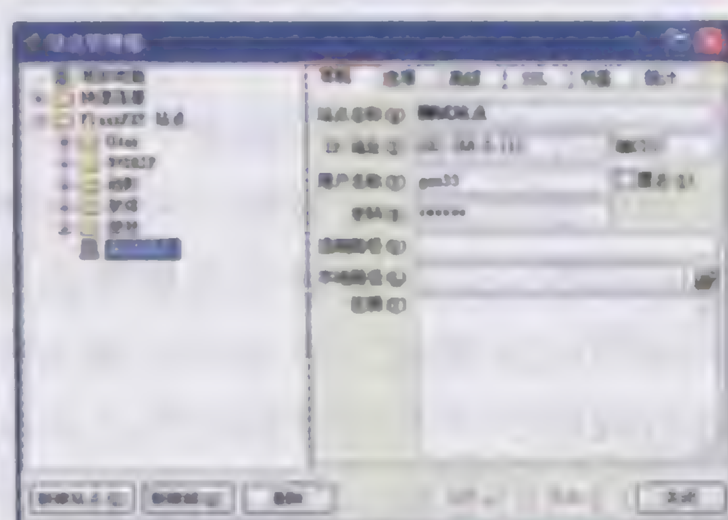
■湖南 Leisure

所有领域的开拓者都是值得尊敬的，但最终赢取用户的却往往属于后来者。作为FTP客户端的后来者，FlashFXP的篡位决不属于偶然。它体积小、绿色环保（解压即可用，无需安装），但最关键之处在于，它足够简单，任何人都可以在5分钟内上手。但这并不表示它在技术功能上有任何缩水，事实上它非常强大，“上手易，精通难”是对它的最好描述，因此研究FlashFXP的细节问题将是非常有意义的事情（本文皆以FlashFXP 2.1最终稳定汉化版为例，不含2.2BETA版本，如有出入请自行对照，另本文对FlashFXP的基本操作不做讲解）。

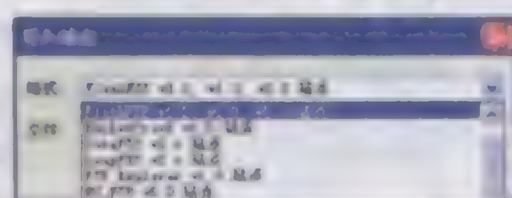
一、工作效率篇

1.一劳永逸——FTP站点管理

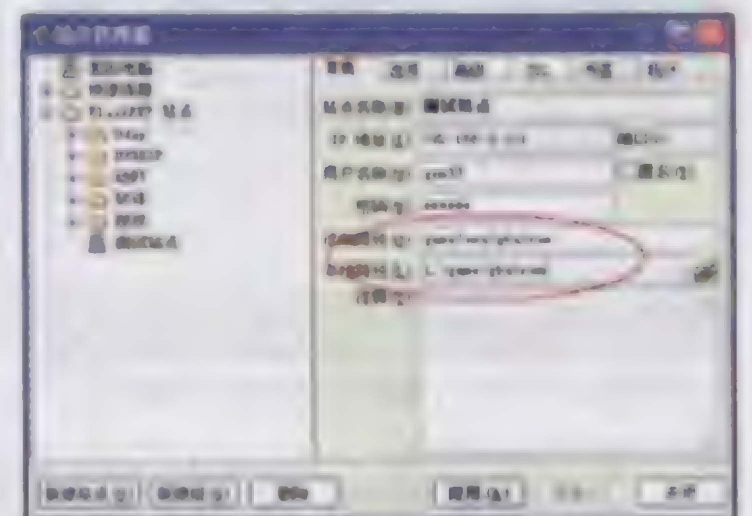
上网一段时间后，总是会收集到大量的FTP站点地址，利用FlashFXP的站点管理器，能解决站点的统一管理问题（图1）。除简单地将站点分类、注释与保存，一些小技巧将提高工作效率。


图1

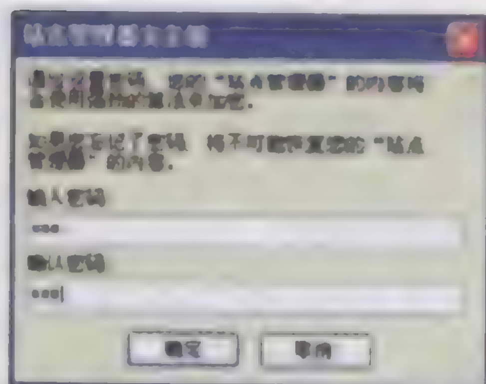
站点数据库管理： FlashFXP可导入其他文件格式的站点数据库（如CuteFTP、WS_FTP、LeapFTP等），同时也支持自身以前版本的数据库的备份导入。以FlashFXP 2.0版升级为2.1版为例，其站点管理器数据库文件默认存放在FlashFXP安装文件夹下，名为sites.dat（因此也可用这个文件来与朋友交换站点信息）。在2.1版本FlashFXP点击“站点→导入站点”，在弹出窗口中选择“FlashFXP v1.2”（v1.3、v2.0）站点（图2），选中原版本的sites.dat，点击“导入”即可。

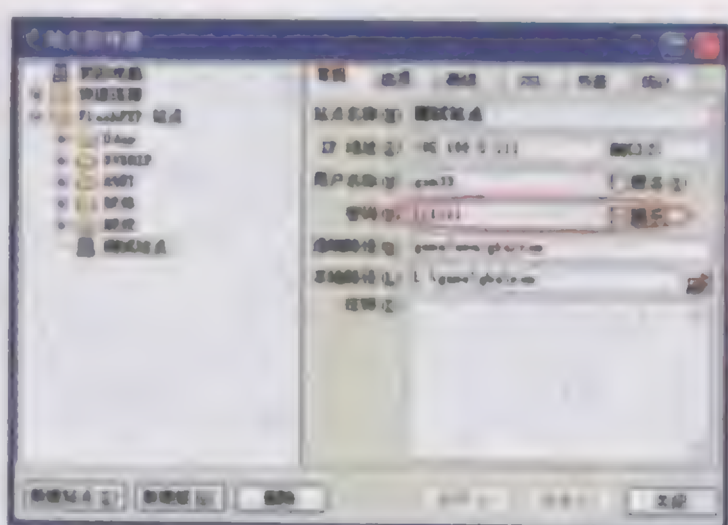

图2

快速进入目录： 如果你总是每次都进入某站点的同一特定目录，而在这个站点下载的文件也总是放在同一本地文件夹，就可以设定快速进入目录。例如站点管理器中“测试站点”是个游戏站点，在远端路径中输入“game/emu/gba/rom”，在本地路径中输入“L:\game\gba\rom”，那么只要连接到这个站点，FlashFXP就会自动进入站点的“game/emu/gba/rom”目录，而在左方窗口自动打开“L:\game\gba\rom”本地目录（图3）。需要注意的是在远程地址中目录以“/”来分隔，而在本地地址中是以“\”分隔。


图3

密码明文显示： 为保证安全性，站点管理器中的FTP账号密码都以“*”号显示。但我们经常会需要这一密码，这时可以利用FlashFXP的密码设置功能来自动完成


图4

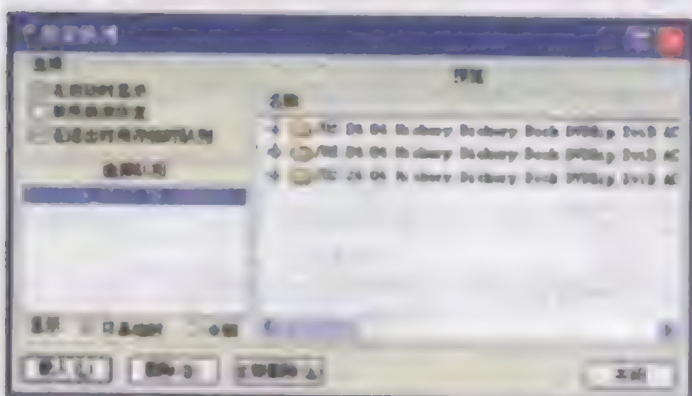

图5

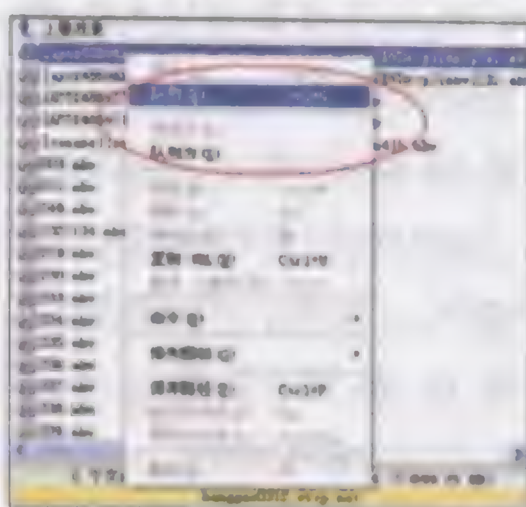
密码明文显示。点击菜单“站点→安全性→设置密码”，然后输入设置启动FlashFXP的密码（图4），“确定”后每次启动FlashFXP都必须输入这个密码，但进入站点管理器后却发现在密码框旁多了“揭示”选项，选中它，密码就由“*”号加密形式变成明文显示，并且可随意复制和粘贴（图5）。

2.随心所欲——上传下载控制

为了保证大多数人都可以连接，很多FTP服务器都设定了自动断线和最长连线时间，也就是说传输任务的中断有时是不可避免的，故合理的续传设置将使你事半功倍。

传输队列管理：在使用FlashFXP传输文件时电脑突然死机、断线或无意关闭了程序，不用担心要重新设置。再次启动FlashFXP时，程序会自动弹出一个“恢复队列”窗口，显示上次未完成的传送文件队列（图6），选择要恢复的队列并点击“载入”，就可以接着上次的传输继续下去。事实上除了自动保存/恢复队列，FlashFXP提供了更多的队列管理功能，可以像对文件夹进行操作一样，对队列进行整体操作。连上FTP服务器，在远程窗口中选定要传送的文件，然后点击鼠标右键，在右键菜单中选择“队列”，就可以自动把选中的文件加入到队列窗口中（图7），在队列传送时可随时无限制地添加/删除/移动/编辑队列中的文件（正在传送的文件不能删除）。利用“队列”菜单，可随时保存或载入队列，例如对于像更新个人主页这类日常性的FTP工作，将每次都要传送的文件做成队列保存起来，上传时只要在“队列”菜单中选择“载入队列”，选择相应队列导入后，所要传送的文件就会自动加到队列窗口中，这样就不必每次都去选择传送文件，省略了大量的重复工作。

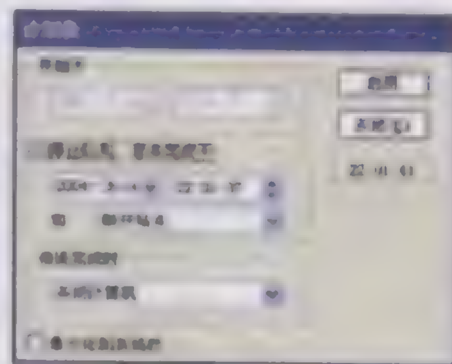

图6


图7

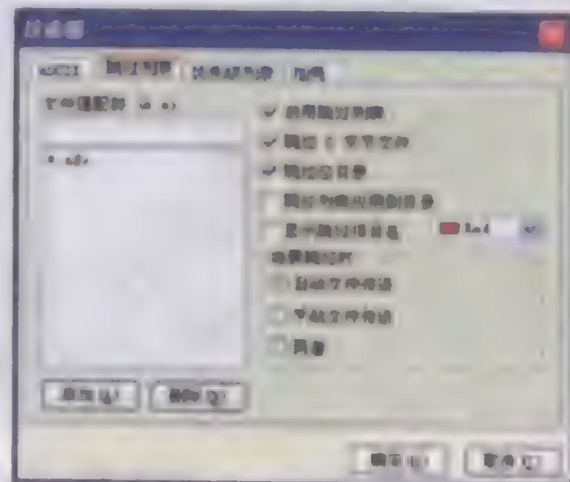
文件存在规则：如果下载时目的文件已经存在，是自动覆盖、续传还是跳过？FlashFXP在这方面的设置很智能化。在站点管理器窗口中选中站点，依次点击“选项→配置”，在弹出窗口中可设置传输规则（图8）。通常设置为“较小→自动续传”，表示若还未传输完毕则自动续传完成；“相同→自动跳过”，表示文件传输已经完成，可跳过并开始下一个文件的传输；“较大→自动覆盖”，表示如果在传输过程中发生错误，需要自动覆盖重新传输。当然规则只是对被设置的站点有效，如果要对所有站点设置同样规则，那么使用菜单“选项→文件存在规则”设定全体即可。


图8

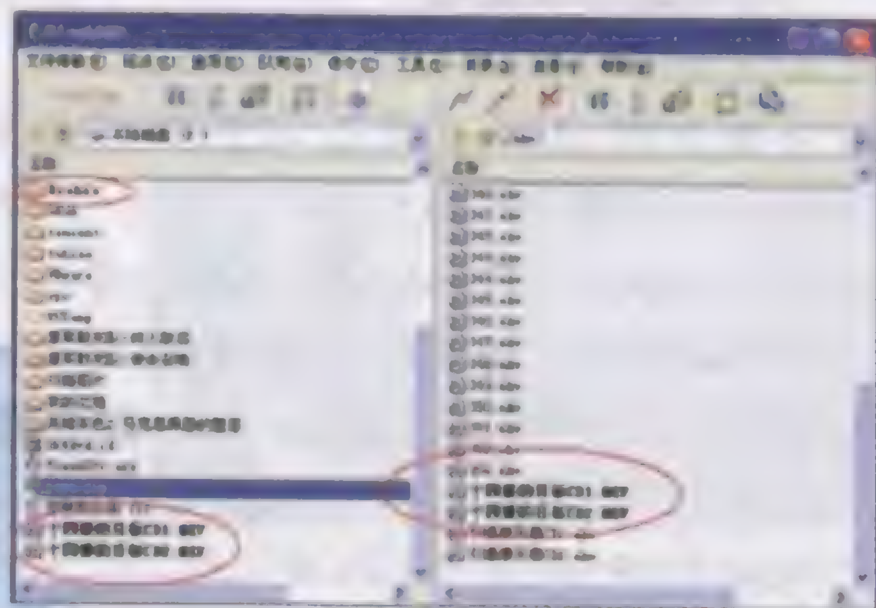
计划任务设置：FlashFXP提供了计划任务设置，如此则不必彻夜守候在计算机旁。点击菜单“工具→计划表”，通常在此设置队列传送完成后FlashFXP的动作（图9），让它自动执行退出、挂断、注销、关机等操作即可。当然也有例外情况，一旦网络或FTP站点发生故障，文件的传送被影响而无法在正常时间内完成，此时网络始终是连通的，对于许多使用计时上网的朋友显然会是个损失。因此应勾选“停止队列，若未完成于”选项，然后设定队列停止时间与FlashFXP的动作，这样可尽可能地避免损失。


图9

快速文件选取：很多FTP站点的资源分类并不完善，常常会将不同格式的文件放在一起，而且总会添加一些你并不需要的文件和文件夹。手工挑选出不需要的文件费时又费力，只要利用FlashFXP自带的文件过滤功能就可以轻易把不要的文件过滤掉。依次点击菜单“选项→过滤器→跳过列表”，勾选“允许跳过列表”、“跳过空目录”、“跳过0字节文件”3项，然后输入要过滤掉的文件类型（图10）。


图10

文件更新识别：很多FTP站点经常在同一目录下更新文件，有时甚至会更新上千个文件。当再次连上站点，要区分哪些文件已更新实在是件头疼的事，不过我们有两种方法可解决问题。方法一，连上FTP站点后，在本地窗口或远程窗口中的文件列表下选中所有要对比的文件，按空格键后文件名会加粗突出显示，这时另一窗口文件列表中相同文件的文件名也会同时加粗突出显示，这样就可以得知哪些还没有更新（图11）。方法二，连上FTP站点后，在FlashFXP本地文件窗口打开下载文件存放的目录，远程窗口进入要下载的目录，然后依次点击菜单“工具→比较文件夹”，软件


图11

就会在远程窗口中自动屏蔽掉所有的同名文件，然后直接在远程窗口中选择全部文件下载即可。

远程目录计算：有时想从FTP站点下载一个文件夹，却发现自己的硬盘空间很紧张，那么如何判断将下载的文件夹需要多大空间呢？如果文件内有很多文件以及子文件夹，自己去查看显然行不通，此时可选择菜单“工具→计算已使用的FTP空间”，输入要计算的远程目录，经过FlashFXP的搜索计算后就可以得到该文件夹的大小（图12）。

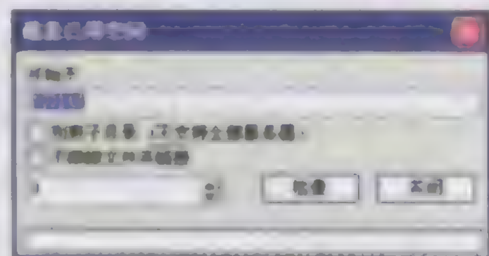


图12

资源管理器模式：许多人不习惯在FlashFXP的窗口中操作文件，感觉不如资源管理器来得方便，事实上选择菜单“查看→切换左边树状显示/切换右边树状显示”即可进入类似资源管理器的模式，当两边窗口同时切换为本地窗口树状显示时，你甚至发现其文件操作要远比资源管理器更方便。而且你可以编辑所有文件在FlashFXP中的打开方式，这样在操作效率上更胜一筹。例如html文件在FlashFXP中默认用IE打开，我希望使用EmEditor查看，用Word编辑。点击菜单“选项→文件关联”，接着点击“添加”按钮打开关联设置窗口（图13）。在设置窗口的“文件通配符”栏中输入“*.html”，按“添加”按钮将其添加到列表，然后在“打开方式”栏中输入EmEditor.exe的位置，并勾选下方的“查看”复选框，最后确定（图14），重复以上的操作，只是将打开方式换为Word.exe，并勾选下方的“编辑”复选框。



图13



图14

二、基础问题篇

1.Port还是PASV——站点连接的秘密

可以说FlashFXP的默认连接选项足以连接大多数FTP站点，不过由于网络环境以及站点设置不同，许多人发现别人正常连接的站点自己却连接不上，或者连接上后无法列出目录。为什么出现这种情况？

回答这些问题必须先了解FTP的数据传送模式。

通常FTP服务器支持两种不同的数据连接工作模式，一种方式叫Standard（也就是Port Mode，主动方式），另一种叫Passive（也就是PASV Mode，被动方式）。简单而言，这两种工作方式的区别在于使用后者的FTP服务器会被动接受客户端请求，对每一个数据请求随机打开一个端口，而Port则仅通过固定端口传输数据。因此对于FTP服务器而言，Port模式显然要比Pasv模式安全，不过Pasv模式的连接成功率更高，对服务器的网络线路压力也更小。理论上FTP连接可同时支持Port模式和Pasv模式，但实际上许多FTP服务器只能采用其中的一种工作模式，而同样许多客户端也只能支持一种工作模式，不同工作模式之间是无法连接上的。那么如何辨别FTP服务器以及客户端支持的工作模式，然后去正确设置它呢？只需根据网络环境判别即可。

1）FTP服务端和客户端都拥有公网IP，那么它们对两种工作模式的支持都没有问题。不过考虑到一些实际情况，有些FTP服务器会主动关闭其中一种工作模式，但通常会在资源发布页面上作出声明，所以只要对应设置就没有问题。即使服务端没有说明，客户端主动在两种工作模式下切换，总有一种能够保证连接上。

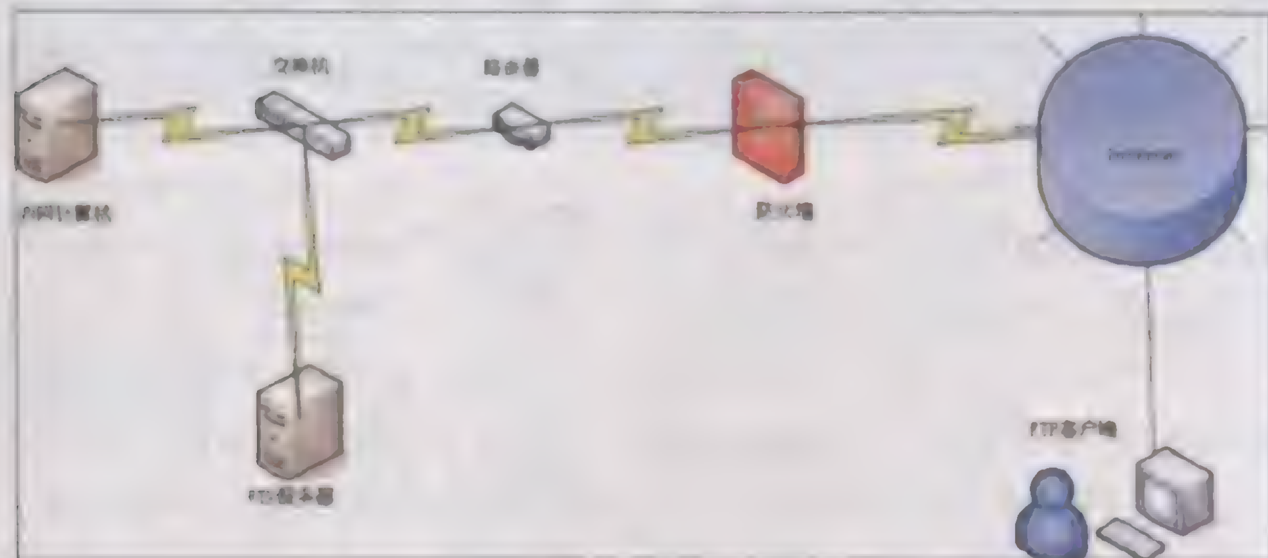


图15

2）FTP服务端处于防火墙后或处于内网（内网的出口通常有防火墙），由于绝大多数防火墙都设置不允许接受外部发起的连接，因此无法支持PASV模式。对于这种服务端，客户端就只能够设置为Port Mode进行连接（图15）。

3）FTP客户端处于防火墙后或路由出口的内网，FTP服务端无法穿越路由或防火墙，直接与内部网络的客户端打开的端口建立一个新的连接，也就是说这种情况下的客户端无法用Port Mode登录FTP服务器，因此这种客户端只能使用PASV Mode（图16）。

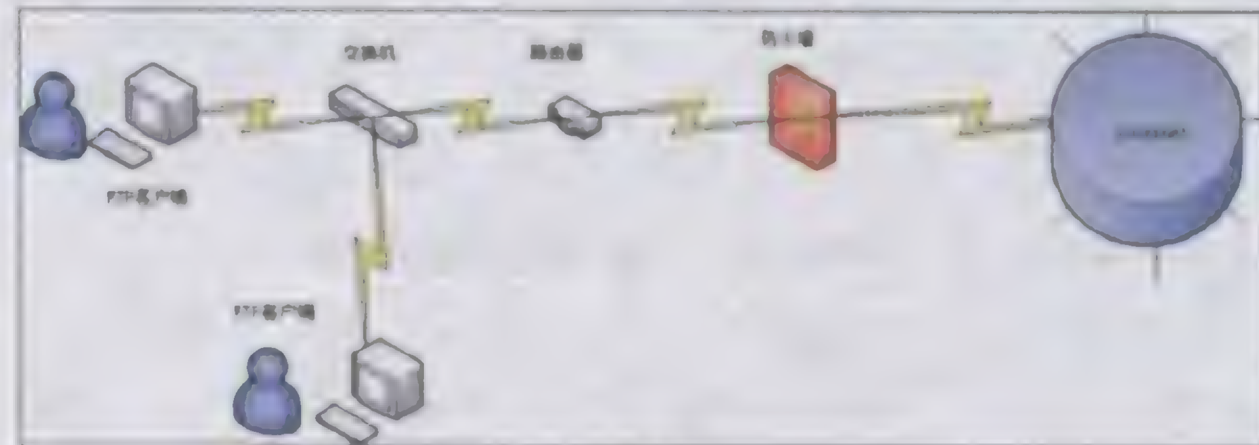
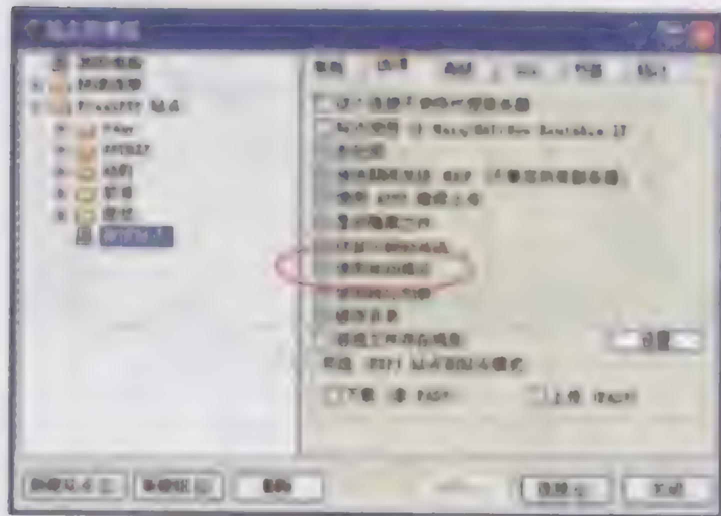


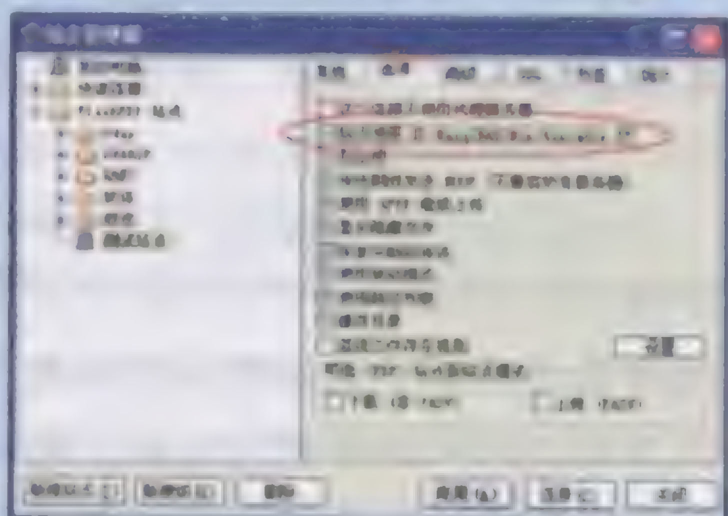
图16

结合以上3种情况，我们很快就能判断相应站点的工作模式设定。那么FlashFXP具体如何设置？按F4键启动站点管理器，选择要设置的FTP站点，然后切换到“选项”卡下，其中“被动模式”的选择即用于上述两种工作模式的切换（图17）。不过这里的选择并不是通常的勾选和不勾选两者，而是软件默认的绿色方块、勾选以及不勾选。勾选表示FlashFXP将使用PASV Mode连接站点，不勾选自然是使用Port Mode，而默认的绿色方块则表示使

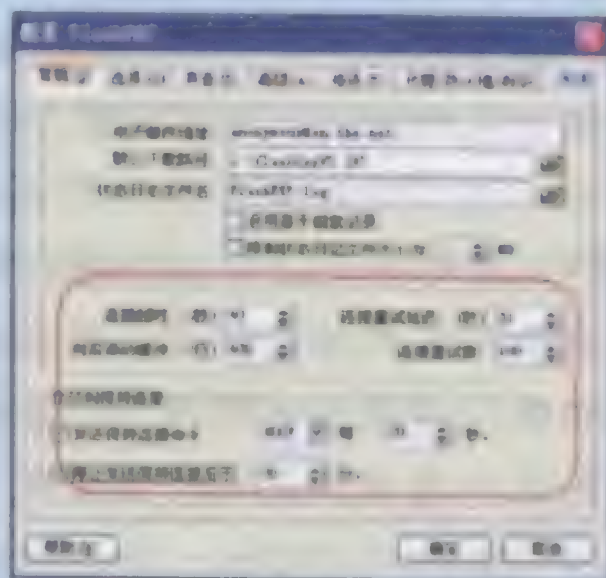

图17

用两者模式交替连接，一种不行就自动切换另外一种。当然绿色方块的设计非常高明，也适用于大多数站点的情况，不过有些FTP站点如果工作模式不对，根本不给FlashFXP尝试的机会就直接出错，所以若明确知道服务器的工作模式，就一定要选择正确的工作模式。尤其是连接出错的站点，不妨切换到勾选和不勾选分别进行尝试。

特例： 某些属于第2种情况的内网站点，也可使用PASV mode，于是有可能这种内网站点被设置为只支持PASV mode（事实上由于带宽限制，许多内网个人FTP站点正是如此），这时必须在“选项”中将“站点使用IP Masq/NAT/Non-Routable IP”勾选（图18）才能正常连接FTP服务器。


图18

小提示： “选项”中的“反空闲”功能可使机器始终挂在FTP站点上，不过这种做法实际上是在浪费FTP服务器的带宽，所以越来越多的站点具有侦测“反空闲”功能，如果挂在站点里什么也不做，轻则踢你下站，重则帐号甚至IP被封。所以还请慎重对待这个功能，其设置也要给个适度的时间限制，而有严格要求的站点则应该取消反空闲的选择（图19）。


图19

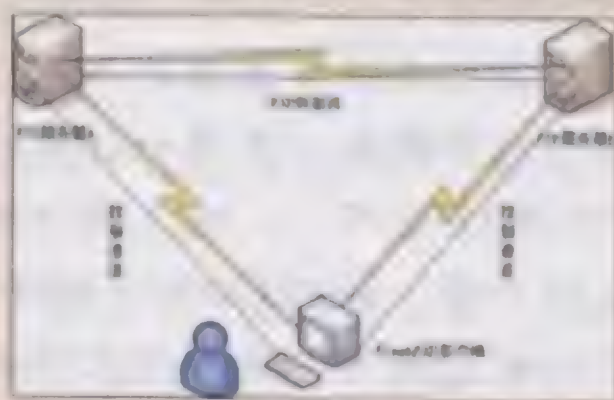
2.ASCII还是Binary——数据正确传输

总会有一些用户发现，自己下载上传的文件要么数据错误而无法使用，要么文本打开后会有很多乱码。除了网络传输而导致的错误外，出现这种数据错误主要是因为数据传输方式的设置不对。FTP的数据传输同样有两种方式，ASCII数据传输和Binary（二进制，简写为bin）数据传输。那么如何判断传送的文件应该使用哪种方式，仍必须了解两者的区别。

简而言之，Binary传输方式下传输的文件不会有丝毫走样，但文本文件却是例外，当两种不同操作系统平台之间进行文本文件传输时（例如服务器是Linux，而客户端是Windows平台），经常会造成文本中含有大量乱码。而ASCII传输方式传输文本文件则非常保险，但传输非文本二

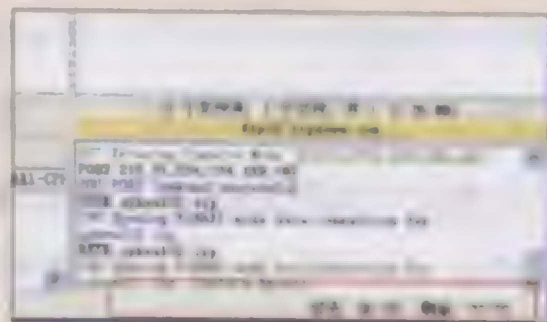
FXP才是闪电

FXP是FlashFXP最主要也最强大的特色功能。FXP是File Exchange Protocol（文件交换协议）的缩写，简单而言，FXP就是一个FTP客户端控制两个FTP服务器，在两个FTP服务器之间传送文件，因此FXP常被称作后台传送。其工作原理大致如插图1所示。FXP适用于拥有个人主页空间或FTP服务器的用户，当然也可将速度较慢的FTP服务器上的文件FXP到较快服务器，然后再下载到本地。

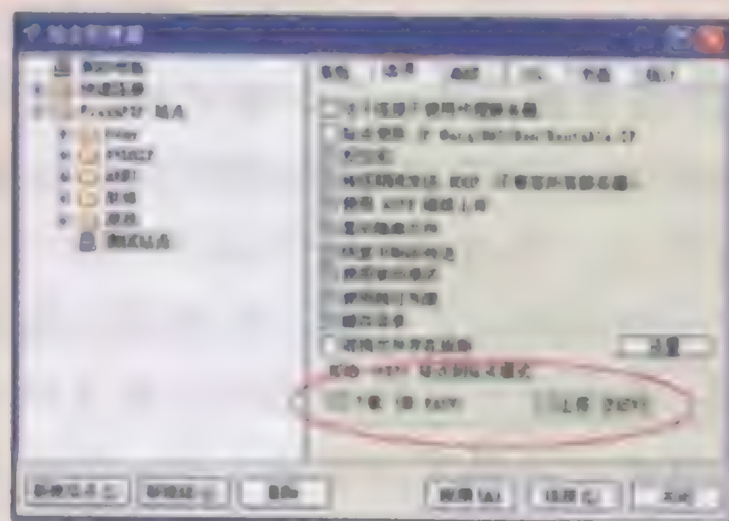

插图1

由于FXP传送时文件并不下载至本地，本地只是发送控制命令，故FXP传送时的速度基本上只与两个FTP服务器之间的网络速度相关，而与本地客户端网络速度无关。FXP方式本地客户端只发送控制命令，故在开始传送后，只要本地不发送停止的命令，就算是本地关机，FXP仍会在传送。故即使使用小猫上网，也能利用FXP飞快传送文件（两个服务器之间的网速通常是极高的）。

FXP的使用非常简单。只要将FlashFXP左右两个窗口都切换为远程连接窗口，在两边窗口分别连上不同的FTP服务器，然后用鼠标在二者之间拖放文件，则文件开始传送，与普通的FTP不同的是看不到传送的速度以及剩余时间（插图2）。

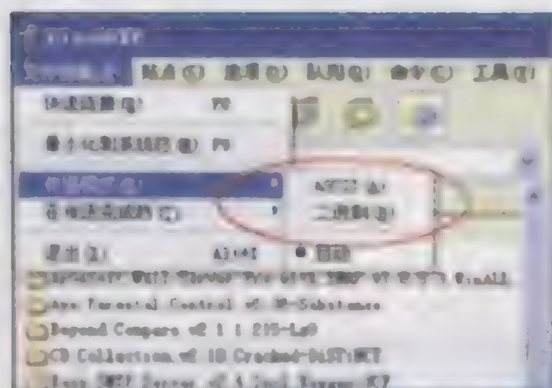

插图2

使用FXP的最大障碍在于你使用的站点是否支持FXP。因此除了自己架FTP站点开通FXP外，最好最成功使用FXP的方法就是——和管理员处理好关系，让他为你主动打开。当然如果某个站点没有打开FXP，同时也没有禁止FXP，也可通过设置“站点管理器→选项→可选（FXP）站点到站点模式”的“下载”和“上传”两项来达到目的（插图3），通过允许上传或下载（由传输的方向决定，有的站点只允许单方向的FXP，那么把不允许的方向设为取消），这样就可使服务器允许FXP了。当然也可通过在本机安装代理服务器CCProxy来达到FXP的目的，这里就不详述了。


插图3

需要注意的是虽然可以使用技巧来FXP，但你所做的操作都会在FTP站点留下详细记录，所以尽量寻找公用以及允许的FTP站点使用这些技巧，严格禁止的站点就不要勉强了，避免账号被封。

小技巧： FXP虽然不使用本地带宽，但要保持和本机通讯，一旦退出FlashFXP，FXP传送也就会被主动中止，这对小猫和计时上网者依然是个痛苦。其实可以在FXP开始传送时使用“Ctrl+Alt+Del”选择FlashFXP强行终止程序，FlashFXP并没有机会告诉服务器连接已断，FXP传送的文件仍会继续，你也就可以下网了。


图20

进制文件会则不仅会使传输速度变慢，而且也有可能会损坏数据使得文件不能用。

因此使用FTP时，只要针对文件类型设置正确模式既可避免数据错误。不过如果对每个传输的文件都手工设置，既烦且累，因此FlashFXP采取了折衷的办法。点击菜单“文件传输→传送模式”，FlashFXP默认数据传输方式为“自动”（图20），这是什么意思呢？继续点击菜单“选项→过滤器→ASCII”，这里作出了说明（图21）：自动模式下除在列表中列出的扩展名文件外，其他所有文件都使用二进制模式传送。不过默认的列表中仅有24种文本格式，甚至连DOC格式都不在其中，更何况用户自己往往还会定义大量文本格式，这显然远远不够。如果只是偶尔的情况，临时的解决办法就是连上站点之前，选择菜单“文件传输→传送模式→ASCII/二进制”为需要的传输模式，而长期使用的话，则自行在ASCII过滤器中添加或删除扩展名，彻底解决数据传输的错误问题。


图21

三、对比篇

虽然笔者极力推荐FlashFXP，但它自身也并非完美，事实上同时使用数款FTP软件是许多人的选择。俗话说“以人为镜可鉴得失”，因此下面把FlashFXP与同类软件强者CuteFTP Pro做一个简单列表对比，以便读者根据自己的需要进行选择。

对比内容	CuteFTP Pro	FlashFXP
体积	需安装，较大	绿色，非常小
界面	界面相对复杂，功能按钮和窗口太多，不易上手	界面简洁清爽，极易上手
站点管理	站点管理功能十分强大，可导入/导出站点列表，但缺少流量统计功能	相对较弱，不能导出部分站点的列表，但可统计站点的上传、下载、FXP传送流量和本地流量
队列管理	可在队列窗口很直观地操作队列中的每个项目，自由的开始、暂停、删除每个队列项目。当一个队列中文件没下完，而此时服务的密码已更改，需要重新建立队列	对于不同站点的队列，必须切换到不同的窗口中操作，且队列中一个项目出错后，不能立即加入队列，要等队列中的其他文件都传送完后，才能再次开始。当一个队列中文件没下完，而此时服务的密码已更改，只需修改站点管理器的密码即可
文件传送	单窗口、多线程、多站点，明显要胜一筹	多窗口、多进程、多站点，极需改进之处
FXP	支持，功能较弱	支持，功能较强
限速	支持下载限速	上传下载均支持

近日工作需要，CoCo下苦功研究了一下各种Office办公软件，发掘了很多的相关网站，通过这些网站就可以直接在页面中进行文档处理等办公操作。其中存在不同的就是不需要安装任何软件，直接在IE中就能全部完成工作，微软的解决方案更是强悍，从报表、文字处理、数据库、会议等所有功能都能在Web上实现，不论何时何地都不需要安装软件，保证方便地完成自己的工作，这也许会成为将来软件发展的方向吧。无独有偶，著名的"友情强档"也开始进行网络软件方面的尝试，新推出的www.winpim.net，通过这个网站，只要有IE浏览器，就能享受到友情强档所带来的强大功能。（软件推荐信箱：hyfwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

中国共享软件

做个与众不同的论坛头像——奇幻变脸秀

□版本：v2.0	□大小：4.3MB
□授权：共享软件	□作者：谢志坚
□平台：Win9X/NT/2000/XP	□注册费用：68元
□未注册限制：30天试用期	□主页：http://www.abrosoft.com/

□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/10841323-72B1-4529-8F1D-B7EC08B27FAA/

说明： 一款用于实时创建变形特效影片的软件，你可以在两张不同的脸部照片中进行变形，生成的中间图像将变得非常逼真，实现将一个人变成另外一个人的效果。在电影中经常能看到将一个人变身成一只动物，或者是各种脸部的夸张特写效果，都可以使用该软件轻松地进行设计。本软件支持多种常见图形文件格式如BMP、JPEG、TIFF、PNG、GIF等，甚至包括专业的32位带透明层图形。生成的动画可输出成GIF、Flash动画和AVI等多种格式，也可以很方便地应用于网页、广告、MTV、影视等方面，还能提供给我们闲暇时进行娱乐活动。


美女与野兽的综合

点评： 经常看到电影里面，一个人变身成另一个人，其实它所采用的就是图像变形(Morphing)技术，这个技术能使一幅图像非常逼真地转换到另一幅图像。当进行变形时，中间图像的质量就显得非常重要。奇幻变脸秀只需要我们自己来定义所需要变形的关键点就可以了，中间的动画全部能自动生成。本软件使用起来非常简单，附带了多种教学示例文件，即使是菜鸟也能通过学习快速掌握它的使用方法。不用再羡慕论坛网友那千奇百怪的头像，做一个属于自己的GIF动画，去给他们一个惊喜吧！

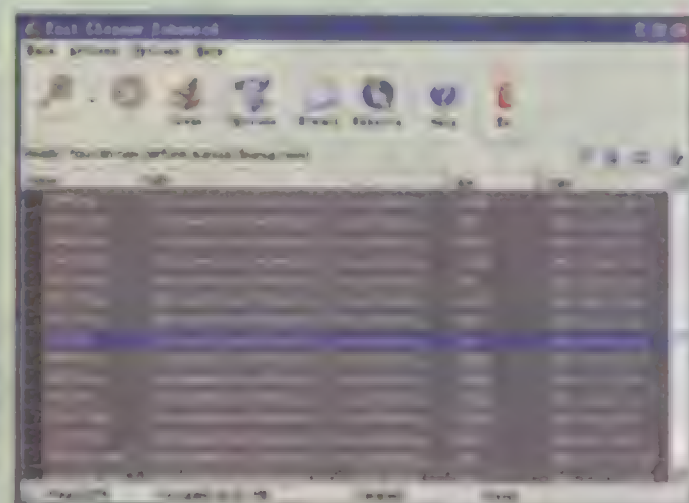

可调整的效果不多

快速磁盘清理帮手——Fast Cleaner

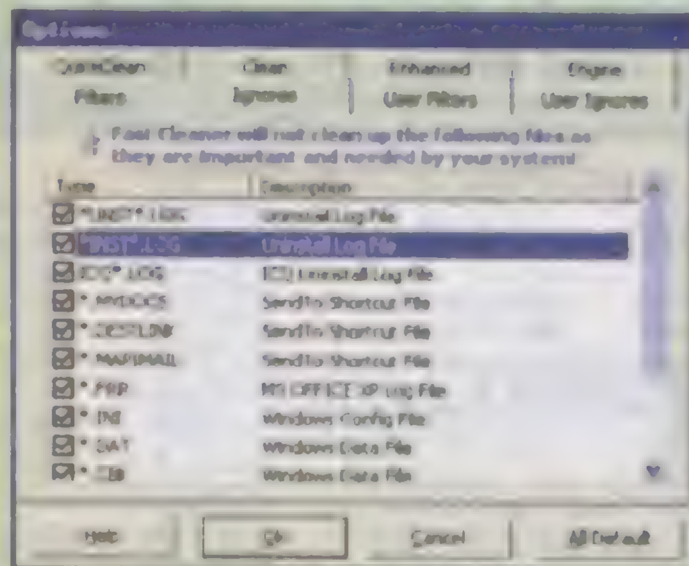
□版本：v4.50	□大小：3.46MB
□授权：共享软件	□作者：eshinesoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP	□注册费用：30元
□未注册限制：21天试用期	□主页：http://www.eshinesoft.com/

□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/CE25C01A-A09F-427E-941A-5F3C3B409F5F/

说明： 一款荣获ZDNET和CNET等顶尖软件下载五星大奖的国产磁盘清理工具。软件采用了自己的硬盘搜索引擎技术，可智能化地鉴别磁盘上的垃圾文件，同时避开重要的系统文件，优化你电脑的性能。我们可使用"Filter"功能自己对垃圾文件进行定义，其"Ignores"功能则可以让你保护重要的文件不被清掉。软件通过调用Windows自身的磁盘检测和碎片整理模块，进一步强化了它的应用范围。正像它的名字一样，Fast Cleaner能将硬盘上所有的垃圾文件快速地查找出来并清除。


处理垃圾文件中心

点评： 虽说我们电脑的桌面上有一个"回收站"图标，但它从来不会帮助我们自动清理系统中的垃圾。Windows自带的垃圾清理工具也只能很有限度地清除一些系统的临时文件，看来还是要自己动手才能"窗明几净"。Fast Cleaner的简捷性可以让我们仅仅点击一个"清理"按钮即完成所有的工作，而且软件中的增值功能可以帮助高级用户轻松地监管整个清理过程。同时软件的换肤选项也非常值得称道，此技术还被不少桌面网站所收录。


保证重要文件不被清除

好歌任搜刮——音乐海盗

□版本：v1.13　□大小：1.1MB
□授权：共享软件　□作者：喻青峰
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：20元
□未注册限制：限时15分钟关闭
□主页：http://yzc112.diy5.com/enow/index.htm?curtime=1081842369
□下载：http://yzc112.diy5.com/enow/yyhd.htm


这么快就搜索到了


累了就看看电视吧

说明：这是一款找寻在线音乐、相声、小品的Internet搜索软件，搜索到的音乐文件可直接在软件中进行播放。软件本身提供了丰富的歌手数据库，可直接在数据库中找到所需歌曲的演唱者，大大缩减搜索的范围时间，提高了搜索的命中率。找到一首自己喜欢的音乐后，还可通过软件附带的歌词搜索功能将它的歌词保存到自己的电脑上。除音频文件外，软件还能直播在线电视，并随机提供影片下载。

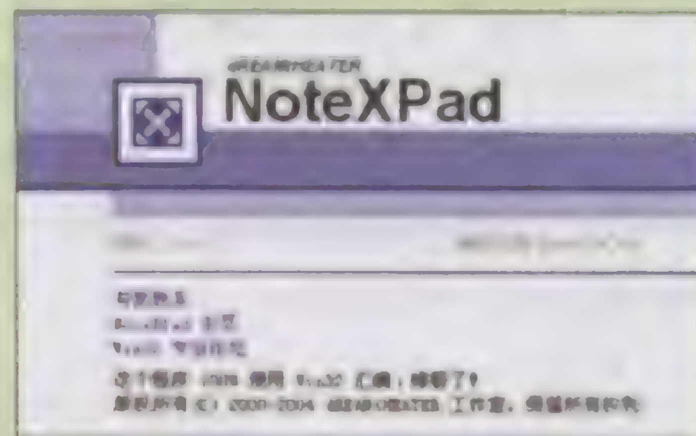
点评：越来越多的网友们向CoCo抱怨现在太难在网上找到自己需要的音乐和电影了。从各搜索引擎搜索到的东西，不是连接失效就是需要收费。很多网站和论坛也开始采取积分制度来保护自己的服务器。音乐海盗刚好解决了我们这样的烦恼，你所需要的音乐它会帮你去互联网上四处找寻，像海盗搜刮财宝一样不放过任何可能的角落。从一段时间的使用来看，软件搜索的命中率和速度都比较令人满意，推荐给那些没有太多时间在网上寻找资源的朋友们。

增强你的记事本——NoteXPad

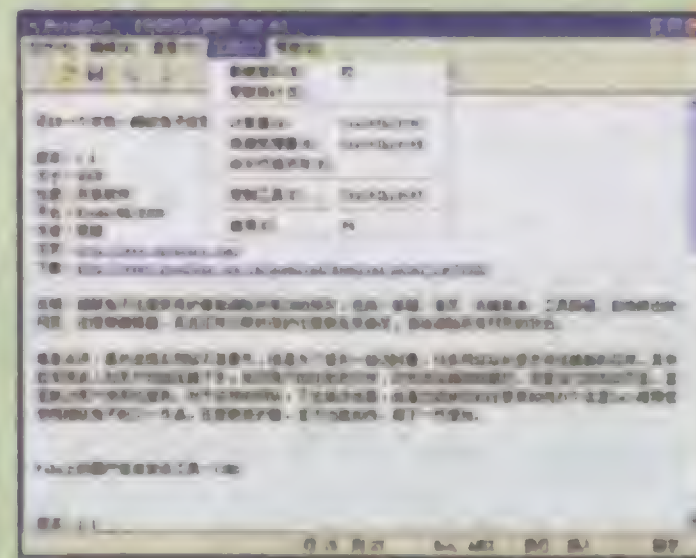
□版本：V1.4.5.1　□大小：271kB
□授权：免费软件　□作者：dREAMtHEATER
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://eyming.w104.7888.net/dREAMtHEATER/index.htm
□下载：http://eyming.w104.7888.net/dREAMtHEATER/XCell_SC.zip

说明：NoteXPad是一款完全的记事本替换软件，整个程序采用Win32汇编语言进行开发，主程序仅有几十kB大小，执行速度和运行效率非常高。软件完善了Windows系统自身记事本的各种不足之处，可快速打开任何大小的文件、可设定自动复制和自动粘贴，支持C++/HTML等不同的文件的语法及超链接的高亮显示，甚至支持字数统计、自动缩进以及预览文件等Office软件中的高级功能。在需要各种纯文本文档的场合下，放弃记事本，享受NoteXPad所带来的高效和便捷吧。

点评：像CoCo一样经常写稿子的朋友们一定知道，很多情况下我们都是在纯文本环境中进行编辑而不是使用Microsoft Word，同时在各种宏病毒充斥网络的今天，我们在接收各种邮件时也不敢轻易打开那些非文本文档的附件。在这样的环境下，Windows自带的记事本功能就显得非常弱小，所以诸如EmEditor等纯文本编辑器就有了非常大的市场。NoteXPad的超小型和轻便，再加上毫不逊色于UltraEdit和Editplus的功能，成为我们国产记事本软件中的首选。



样子很清秀的感觉吧

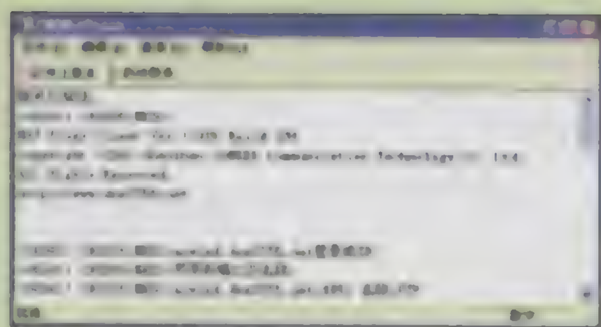

"多功能"菜单集成了一些调用功能

我的宽带、我的内网，我作主——CMXNatProxy

□版本：v1.0　□大小：436kB
□授权：共享软件　□作者：曾星红
□平台：Win2000/XP　□注册费用：20元
□未注册限制：30天试用期　□主页：http://www.dns0755.net/
□下载注册：http://www.dns0755.net/ddnsdl.php


将域名绑定到内网机器中

说明：这是一款能使位于内网且无独立IP的宽带用户向Internet发布自己的Web或FTP等服务器的工具。在家里或公司上网的机器，在某些情况下没有自己独立的外部IP，使用CMXNatProxy后，所有Internet用户可以通过一个固定的域名访问你的计算


将端口映射到Internet上

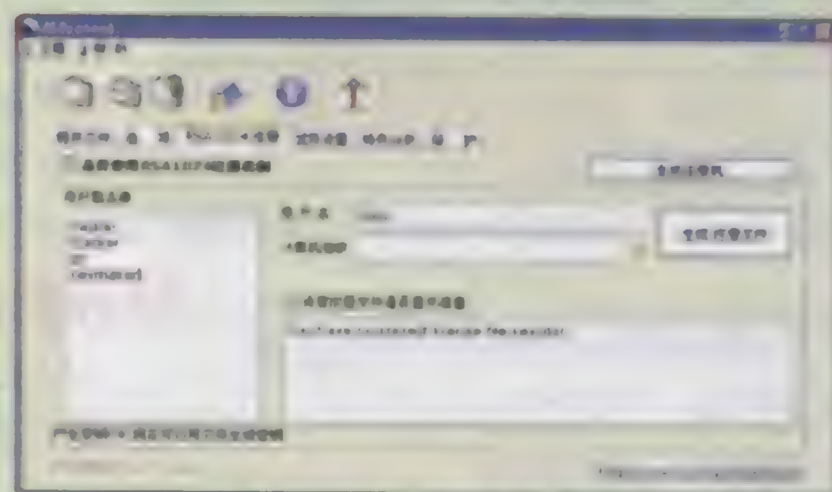
机。软件可设定5个对外服务端口，接着通过本地的设置，可随意对这些服务器进行开放或关闭。通过CMXNatProxy，内网用户可随意实现自己的Web网站、FTP网站、Mail服务器、聊天室、NetMeeting服务器、论坛甚至可以远程控制主机等，使用起来与公网网站几乎没有区别。

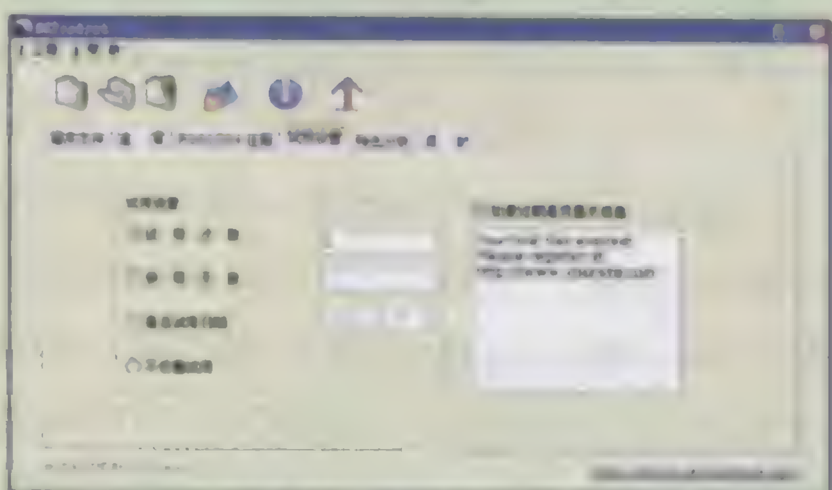
点评：在公司和单位上网的时候，我们一般是隐藏在防火墙后面，虽然可以访问互联网，但Internet上的朋友却无法通过HTTP或FTP访问我们的机器。CMXNatProxy突破了这一限制，只要你的机器能上网，就能将它变成一台服务器。当然CMXNatProxy只起到一个联通作用，具体的服务器功能还要靠第三方软件来实现。软件系统占用资源很小，虽然只是默默地躲在系统托盘中，却将我们与Internet联系得更加紧密。

给你的EXE文件加把锁——ACProtect

□**版本：**v1.22D　□**大小：**1.4MB
□**授权：**共享软件　□**作者：**risco
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：**369元
□**未注册限制：**30天试用期　□**主页：**http://www.ultraprotect.com/cn/
□**下载注册：**http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/D1AE1B00-FF28-496F-AFF1-E7F92954BD57/

说明：ACProtect是一款对Windows下可执行文件提供保护的工具，它在你机器上的exe文件中加上一层外壳检验机制，可有效防止软件盗版和非法使用。它还可以给你的文件加上使用时间和次数的限制，对于软件的开发者来说，不需要再多编写任何一句代码即可方便地将自己的软件变成具有使用限制的共享软件。你还可以通过公匙加密算法（RSA）创建并校验注册码，只有在RSA KEY正确的情况下才对那些受保护的代码进行正常解码。软件还内置反调试引擎，有效地增加了破解的难度。高级用户如果希望获得更强的功能，使用软件提供的专用API系统，将ACProtect和你的程序紧密地接合在一起就可以了。


轻轻一点即可生成注册文件甚至注册机


试用选择项比较灵活

点评：从CoCo收到的读者来信中看出，除一般电脑用户外，很多共享软件开发者也都比较关注我们的《中国共享软件》栏目。参考别人的好软件和创意，对自己的开发和努力的方向具有很好的指导作用。所以CoCo应不少的开发者要求，会在栏目中为软件作者们陆续介绍一些好的国产编程工具。本期介绍的ACProtect，就可以让用户完全感受到你的软件给他们所带来的一切实用功能，而又不用花费过多时间在加密保护上。对于那些软件开发者来说，可谓鱼与熊掌兼得。

软件更新快报

每一个软件升级和版本更新都是大数心血和汗水的结晶。从0.01到0.02也许只修正了一个小小的Bug，1.0到2.0则是对软件进行了手术刀般的改造。现在我还记得当年网络蚂蚁的样子，朴素而平实，早期的QQ，只有一些简单的聊天对话窗口，今天却变成了全面的多媒体通信平台。可能有那么一天，收集各个不同版本的软件会成为集邮一样的收藏行为，每一个版本的软件都有一段历史藏在里面，等我们白发苍苍的时候，再来细细品味吧。

比特精灵（BitSpirit）：广受好评的BT下载工具客户端，版本更新至2.0 Final，带给了我们全新风格的界面，降低了内存的占用，开始支持BT扩展功能。推荐下载更新地址：http://www.lanspirit.net。

按键精灵：记录复杂而繁琐的鼠标键盘操作重现工具，版本更新至3.0.0，修正了在一些游戏中无法输入中文的错误，增加了脚本上传和调试功能。推荐下载更新地址：http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/download.htm。

Foxmail：国产的顶级电子邮件客户端工具，版本更新至5.0.500.0，增强数字签名和加密等9项功能，并对一些原有功能进行了强化，使用起来更高效。推荐下载更新地址：http://fox.foxmail.com.cn/download.htm。

电子文档处理器：帮助你快速制作电子书和CHM格式帮助文档，版本更新至1.95，新版本重新开始计算用户的试用时间，无论以前是否超期试用。推荐下载更新地址：http://www.etextwizard.com/cn/download.html。

木马克星（Iparmor）：全面查杀你机器上所有出现的可疑木马，版本更新至0406，修正前一个版本中跳杀文件的Bug。推荐下载更新地址：http://www.luosoft.com/downcn.htm。

层出不穷的开发工具让我们难以取舍，对于想进入共享软件领域开发的新手来说，如何选择一款最适合自己的开发工具，学好并掌握它，是至关重要的一件事情。让我们来听听软件开发者的意见如何，希望能给初学者们一点启发和指导。

本期话题：

你用什么工具开发软件？

NoteXPad用汇编语言编程工具ASM编写。它的最大弱点就是开发效率很低，所有的功能模块你都需要自己来实现，不像MFC/VCL那样有很多函数、模块可以引用。但也由此换来了它的极大优势：文件超小，执行效率极高，不依赖任何支持库。我想这也是用户喜欢NoteXPad的一个重要原因。

——"NoteXPad"作者dREAMtHEATER

我选用VB开发小型娱乐软件，用VB开发周期短，占用资源少，运行速度快。

——"脑筋急转弯2004"作者谢云龙

"开发工具我使用Delphi、VC++5、BCB、ASM。没办法，涉及到系统各方面，EXE采用Delphi、DLL采用VC和BCB、VXD是用ASM写的。

——"木马克星"作者罗建斌

Visual Studio。优点：界面设计方便，快捷、开发平台实用，另外是习惯问题:)。

——"订餐王菜谱"作者飓风科技

Delphi真正的面向对象，代码效率高，编程效率高，第三方控件丰富，用惯了，优势请参考Delphi的宣传资料:)。

——"starTV 卫星网络电视"作者余京

主程序使用VB写程序，原因：开发效率高，并且基本能解决现在遇到的所有问题。游戏动画界面使用Flash，原因：成品漂亮，与VB信息交互很方便。软件图片前期处理使用Photoshop、3DMax，原因：呵呵，Photoshop二维最强，3DMax用惯了，以前在广告公司常用这些。

——"阿达自动定时关机器"作者顾力

Delphi。原因：界面漂亮且方便，基本上能满足要求。

——"超级电脑伴侣"作者农海斌

点评：好的创意需要由好的工具来实现。就像做一个漂亮的网站一样，有时需要在Photoshop中修图，有时用Fireworks更简单；有时要用Dreamweaver来运筹帷幄，有时用纯文本编辑器如EditPlus则更能精雕细琢；更多时候还会用到一些辅助工具如CSS编辑器TopStyle等——一切都取决于你的需要。但熟练使用多种工具来完成软件设计的各个步骤，各取所长，互相弥补，却往往是一个优秀开发者或开发团队所必备的素质。即使平时不用的工具，也不妨抽点时间来学一学。

宽带的感觉 作者：骆青峰

"音乐海盗"的故事

我的程序生活都是在网吧中度过的，想听歌时不想找来找去，于是有一天就萌生出一个想法：把搜索和播放融为一体。当时做出了一个名为"网络音乐盒"的软件，发布出去后，很多网友告诉我很喜欢这个小东西，我便决定好好琢磨并改进。电视在线收看虽然是后加的功能，却同样也是源自于我对宽带的感觉，因为只有宽带用户才会有这样的需求，他们使用"音乐海盗"才能真正体会到什么叫上网就是爽！成功软件的开发总是与新的应用结合起来，如果我没有亲身融入宽带所带来新应用的体验中，开发"音乐海盗"的念头也没有办法产生。

与耐力抗衡 作者：dREAMtHEATER

"NoteXPad"的故事

我出生于70年代初，却总觉得至今还是一个正在彷徨挣扎的寻路人，平时沉默较多，也有非常暴躁的一面，听摇滚是我黑夜中的最爱。不知这是否与我使用看起来较压抑却有力量的汇编语言来写NoteXPad有关系。在学习汇编及其编程工具ASM时，我萌生了开发NoteXPad的念头，因为当时很多教科书教你学编程都是从写记事本开始的，为此我也尝试写一个类似的软件，当然它要用汇编写，否则对我来说就没意义了。这一写就一发不可收拾了，写了整整4年。4年期间我为此尝尽了编程的酸甜苦辣，每次更新都是一个痛苦的过程，因为要不断地查资料、询问、测试、反馈，每天晚上写到两三点已经成了家常便饭。可以说编程在某种程度上就是在与自己的耐力抗衡，拿自己的身体健康作为代价，用汇编语言尤其如此。1992年到1993年上半年这一段时间我在不停地更新它，每次发布后，都收到无数用户的来信，本来曾经想放弃这个项目，之所以能一直坚持下来进行开发，就是因为他们给了我太多的鼓励和支持，为此我一直感动着，也成为我前进的动力。

前面我们介绍的各个实例制作都是在普通层上进行的，普通层即一般的层，在其上绘制对象相当于在胶片上绘制对象，各层的空白区域不会互相影响。除了普通层，Flash还为我们提供两个特殊的层：遮罩层和引导层，利用这两个层可制作出很多生动的动画效果，而且操作也很简单哦！不妨边看实例边动手。

层动画

——Flash MX多媒体制作系列连载（三）

■北京 潇湘工作室

一、使用遮罩层制作动画

遮罩层

遮罩层是Flash中层的一种特殊用法，用户可在遮罩层中进行几乎一切可在普通层中的操作。一个遮罩层可影响一个或多个被遮罩层，遮罩层可方便地确定被遮罩层图形的哪一部分显示、哪一部分不显示。遮罩层上的对象可看作是孔，透过孔可看到被遮罩的层（即只有被遮的部分才可见）。对被遮罩层而言，只要遮罩层的对象形状一样，那么得到的遮罩效果也一样。根据遮罩层对象的不同，我们把遮罩动画分为普通遮罩动画和影片剪辑遮罩动画两种。

（一）"拉帘"动画——普通遮罩层的应用

普通遮罩动画与Flash 5以前的遮罩动画概念是一样的，即在设计时遮罩层上所见到的对象即为遮罩对象，下面通过一个"拉帘"动画的制作让大家体会一下。

1.按快捷键Ctrl+N新建一个fla文档。按快捷键Ctrl+R打开导入对话框，并从对话框中导入如图1所示的两幅图片到舞台上（为方便起见，我们把左图称为图A，右图称为图B，"拉帘"动画的制作要保证所用的两幅图片大小大致一样）。



图1

2.连续单击时间轴层控制区的按钮2次增加两个图层（图层2、图层3）。

3.选中图A，按快捷键Ctrl+X剪切该图，单击图层2第1帧，按快捷键Ctrl+V将图A粘贴到图层2中。调节图层1上的图B和图层2上的图A，使其重叠。

4.单击图层1第60帧，按快捷键F5扩展静止帧，这样图层1的1～60帧内容均一样。用同样方法扩展图层2静止帧到第60帧处。

5.由于后面我们不再编辑图层1和图层2，所以分别单击时间轴层控制区的图层1和图层2右边第2个小圆点，圆点将变为，将图层1和图层2锁住。

6.单击图层3第1帧，并利用工具箱上的方形工具绘制一大小合适的矩形（以能刚好覆盖住图A为准），并将其调到图A正下方（图2）。

7.点击工具箱中的选择工具，双击矩形选中矩形，按Ctrl+G键将其组合。

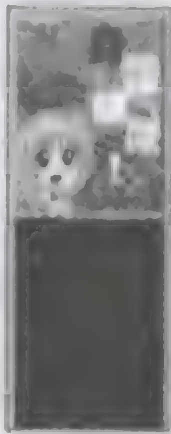


图2

8.单击图层3第20帧，并按快捷键F6设置关键帧，并将图层3第20帧处的矩形移到刚好完全覆盖图层2的图A。单击图层3第30帧，按快捷键F6设置关键帧。同样设置图层3第50帧为关键帧，并将这一帧上的矩形移到图A上方（图3）。单击图层3第60帧，并按快捷键F5扩展静止帧至60帧处。

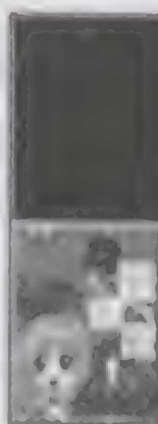


图3

9.单击图层3的1～19帧的任意一帧，并在属性对话框中设置"补间"为"运动渐变"，同样设置图层3的30～49帧的"补间"为"运动渐变"。

10.右键单击时间轴层控制区的图层3，并在弹出菜单中选择"遮罩层"项，设置完成后的时间轴如图4所示。

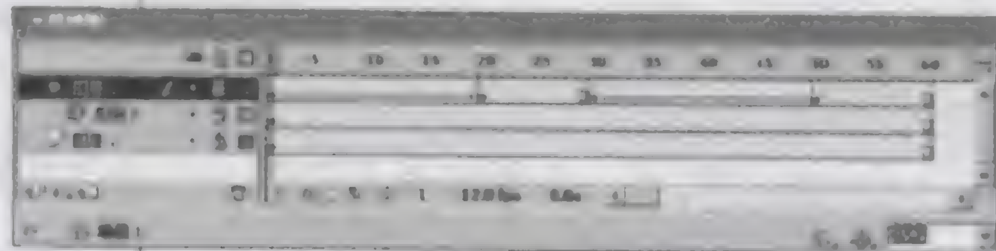


图4

这样，一个利用普通遮罩来实现"拉帘"的动画就完成了，是不是很简单呢？按Ctrl+Enter预览一下结果，图5为播放的精彩一刻。

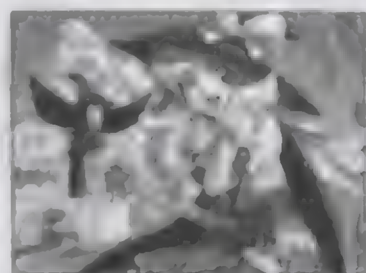


图5

(二)"百叶窗"动画——影片剪辑遮罩动画

这是Flash MX新增的一个功能，该功能使用户可通过将影片剪辑放在遮罩层上来创建动画遮罩。

1．按快捷键Ctrl+N新建一个fla文档。按快捷键Ctrl+R打开导入对话框，导入如图6所示的图片。


图6

2．单击按钮增加图层2，选中图层2，导入如图7所示的图片。

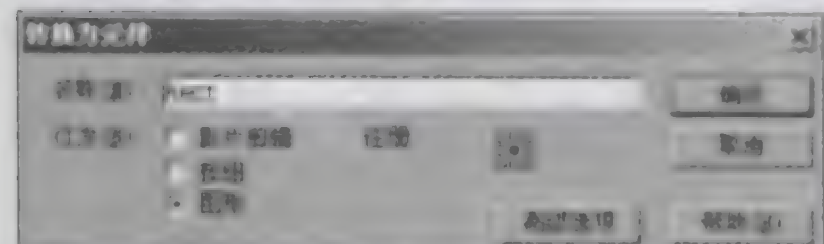

图7

> **小提示：**有些图片的大小与导入后的大小并不一致，这时我们可以按快捷键F11打开库面板，用户可以看出所有导入的图形都在库面板中，将其拖到舞台上，这样图片就会按照原大小显示。

3.分别在图层1和图层2里面调节图6和图7，使其中心点一致。由于后面不再编辑图层1和图层2，所以分别单击时间轴层控制区两个图层右边第2个小圆点，圆点将变为，将两个图层锁住。

4.单击按钮增加图层3。然后单击工具箱上的方形工具，在图层3上画出一个矩形（图8）。选择该矩形，并按F8键，弹出如图9所示的


图8


图9

"转换为元件"对话框，在对话框的名称输入框中输入"Rect"，在行为单选钮中选择"图形"项，单击"确定"。把舞台上的矩形及边框删除（库中仍保留有Rect）。

5.按Ctrl+F8键，弹出如图10所示的"创建新元件"对话框，在名称输入框中输入"Clip1"，行为选择"影片剪辑"，单击"确定"进入Clip1的编辑环境。再按F11打开库面板，将Rect从库面板中拖到舞台上。按Ctrl+2键使舞台中心点居中。选中Rect对象，并依次按Ctrl+X和Ctrl+V键将其剪切粘贴到舞台中心位置。依次在时间轴第2帧和第20帧处按快捷键F6插入关键帧。


图10

6.单击2～19帧中任意一帧，右键单击舞台上的Rect对象，在弹出菜单中选择"缩放"项，此时Rect对象四周出现8个控制句柄（图11）。拖动上部或下部的控制句柄，把Rect对象拉细（图12）。


图11


图12

7.单击2～19帧中任意一帧，在属性面板中设置"补间"为"运动渐变"，这样就有了一个逐渐变高的矩形动画。再按Ctrl+F8键，弹出如图8所示的"创建新元件"对话框，在名称输入框中输入"Clip2"，并选择"影片剪辑"项，单击"确定"自动进入Clip2的编辑环境。将Clip1从库面板中拖到舞台上，并依次按Ctrl+X和Ctrl+V键将其剪切粘贴到舞台的中心位置。

> **小提示：**为了能更好地编辑Clip2，使其配合图层2上的被遮罩对象，我们下面将使用"在当前位置编辑"的方法来编辑Clip2。

8.单击舞台左上方的按钮回到场景，并将Clip2从库面板中拖到图层3上。然后选中舞台上的Clip2，并依次按Ctrl+X和Ctrl+V键将其剪切、粘贴到舞台的中心位置。

9.双击Clip2对象，进入"在当前位置编辑"模式，其他对象以灰显方式出现，从而将它们和正在编辑的元件区别开（图13）。


图13

10.从库面板中拖出一系列Clip1到舞台上，排成一列，首尾相接，要全部盖住后面灰显的图7，可按快捷键Ctrl+K打开对齐面板，利用对齐面板进行排列，结果如图14所示。


图14

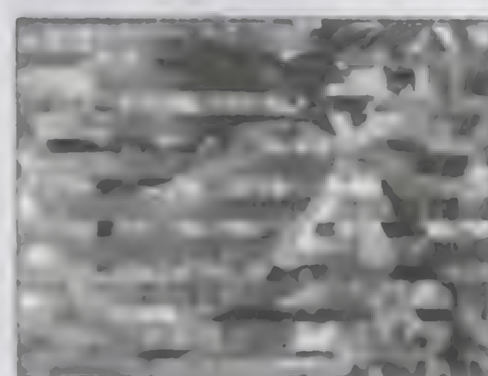
11.双击库面板中的Clip1进入其编辑环境，并单击第1帧，删除第1帧舞台上的矩形对象。单击舞台左上方的按钮回到场景。

> **小提示：**Clip1的第1帧是我们用来进行定位的，因为如果没有第1帧定位，那么我们把Clip2拖到舞台上将不显示任何内容，从而无法进行与被遮罩对象的交互处理。

12.右键单击时间轴层控制区的图层3，在弹出菜单中选择"遮罩层"项，就可以看出时间轴层控制区的图层2、图层3前面的图标发生了变化（图15），图层2落在图层3的右下方，表示图层3为图层2的遮罩。


图15

接下来就可以按Ctrl+Enter键进行播放测试了，图16为演示中的一个效果。


图16

引导层是指定义物体运动路径的层，其定义的是被引导层上对象的路径，下面我们将通过实例“飞翔的小天使”来介绍引导层动画的制作。

1．按快捷键Ctrl+N键新建一个fla文档。按快捷键Ctrl+R打开导入对话框，导入如图17所示的图片。


图17

单击舞台，并在属性对话框中设置与舞台一样大小的分辨率（221×244），并设置舞台背景为灰黑色。

小提示：因为这里的图片的背底是白色，设置舞台背景为灰黑色是为了后面进行图像重叠修改时方便。

2.按快捷键Ctrl+2使舞台中心点居中，并选中所导入的图片，按快捷键Ctrl+X和Ctrl+V剪切粘贴到舞台中心。后面我们不再编辑图层1，所以单击图层1右边的第2个圆点，变为锁，将图层1锁住，为了后面的图层3编辑方便，我们单击图层1右边的第1个圆点，变为×，图层1变为不可视（只在设计时变为不可视）。

3.连续单击两次时间轴层控制区的按钮增加两个图层（图层2、图层3）。单击图层3第1帧，按快捷键Ctrl+V键将图片粘贴到舞台。接着选中图层3上的图片，按快捷键Ctrl+B将其分离。

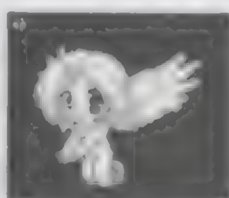
4.单击工具箱中的套索工具，并在工具箱选项区启用魔术棒工具。利用魔术棒工具单击图层3上已分离图片的白色区域，然后按Del将其删除，如图18所示。单击工具箱中的箭头工具，并将图片多余的部分删除如图19。


图18


图19

5.由于后面我们不再编辑图层3，所以单击图层3右边的第2个圆点，变为锁，将图层3锁住。之后按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在该对话框的名称输入框中输入“Fly”，并在行为单选钮中选择“影片剪辑”项，单击确定按钮，此时将自动进入Fly的编辑环境。

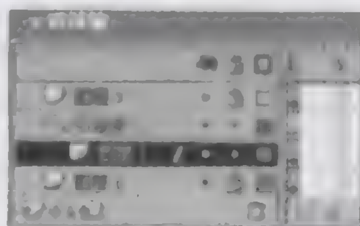
6.按Ctrl+R打开“导入”对话框，从对话框中导入如图20所示的图片。单击舞台左上方的按钮回到场景。


图20

7.单击图层2第1帧。按快捷键F11打开库面板，并将刚才创建的Fly影片剪辑从库面板中拖到图层2的舞台上。单击图层1右边的按钮×，变为圆点，图层1上的对象再次可视（图21），下面我们要做的就是让小天使绕着心型飞一圈后飞远。


图21

8.单击图层2，并单击时间轴层控制区的按钮，此操作为图层2增加一个引导层（图22）。


图22

9.单击工具箱中的铅笔工具，并在工具箱选项区启用铅笔平滑模式（图23），用铅笔工具在引导层上沿着图层1的轨迹画出一条曲线（图24，这里设置图层3不可视）。分别单击图层1第40帧、引导层第40帧、图层3第20帧，并分别按快捷键F6让它们延续静止帧。

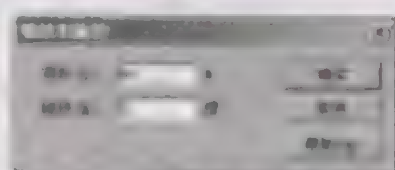


图23


图24

10.单击工具箱中的箭头工具，并在工具箱选项区启用按钮。单击图层2第1帧，选择Fly对象，此时Fly对象左上角出现一定位点⊕，用鼠标按住该定位点，将其移到引导层的线一端（图25）。Fly对象相对较大，需要进行缩小：选中Fly对象，按快捷键Ctrl+Alt+S打开“缩放和旋转”对话框（图26），在缩放一栏中输入60，单击确定回到舞台。


图25


图26



小提示：按钮为捕捉按钮，启用该按钮可以将一个对象移动到比较近邻的对象后，两对象自动捕捉连接起来。

11.单击图层2第20帧，并按快捷键F6增加关键帧。单击Fly对象，并将其定位点挪到引导层的线的另一位置，并利用“缩放和旋转”对话框将其缩放80%（图27）。

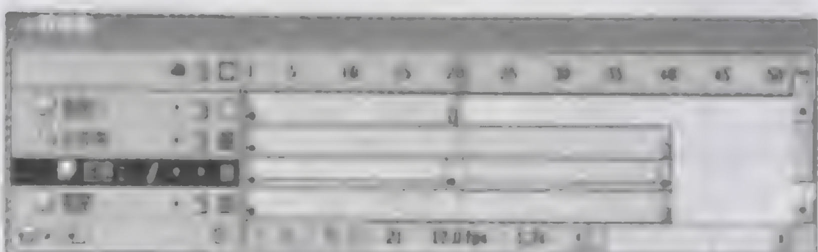
12.单击图层2第40帧，并按快捷键F6增加关键帧。单击Fly对象，并将其定位点挪到引导层的线的另一端点，并利用“缩放和旋转”对话框将其再缩放40%（图28）。


图27


图28

13.单击图层2的1～19帧中任一帧，并在属性面板中设置“补间”为“运动渐变”。同样将图层2的20～39帧的“补间”设为“运动渐变”，简易值为-40（图29）。


图29


图30

最后的时间轴如图30所示。至此，一个利用引导层来制作的“飞翔的小天使”动画就完成了，最后别忘了保存文件。

从立体到平面

主流15/17英寸液晶显示器横向评测

■专题策划 本刊编辑部
■执笔 小虫、别理我、魔之左手、答笛

本文导读

产品点评

从立体到平面

在PC领域，2004年第二季度是一个特殊的历史时期。不仅因为革命性的PCI-Express总线架构逐渐浮出水面，而且据一些显示器厂商的统计数据，全球LCD（液晶显示器）销量开始超越CRT显示器。在LCD时代，你会选择什么样的显示器作PC的"面子"？

CRT显示器绝对是PC配件的元老，如果将现代个人电脑始祖IBM PC 5150与如今的PC放在一起对比，你会很容易地发现只有显示器和键盘几乎没有变化。事实上，在个人电脑发展的20多年历史中，CRT显示器一直被视为计算机的"标志"，它的显著地位甚至使得一些不太熟悉电脑的人群将其等同于"计算机"。不过，在小字辈的软驱都面临淘汰的今天，CRT显示器也不得不逐渐退出历史舞台。

最初的CRT显示器是单色的，只能显示黑或白2个色阶，后来逐渐发展成黑白灰阶显示器，可显示黑到白一共256个色阶，最后进化到彩显，能显示24位真彩色，即16777216种颜色。最初的CRT显像管是球面的，慢慢过渡到柱面、平面直角、超平，最后定格为纯平。CRT显示器发展到今天，在技术上已臻完美，纯熟到几乎没有上升空间。正因为如此，它必须被其他更具潜力的显示技术取代。

CRT可用相对低廉的价格实现相当完美的2D图像输出，这是后继显示器技术很难超越它的地方，也是很多用户不愿放弃它的主要原因。为追求最好的2D图像显示质量，笔者一直使用一台21英寸的CRT工作站显示器，这家伙体积庞大不说，光重量就将近30公斤。有一天，笔者尝试将一台17英寸LCD搬到电脑桌上，眼前清爽的空间令人豁然开朗，以前面对那个庞然大物带来的压抑感一扫而空。我们希望，看完这个专题，你也能找到这样的感觉。

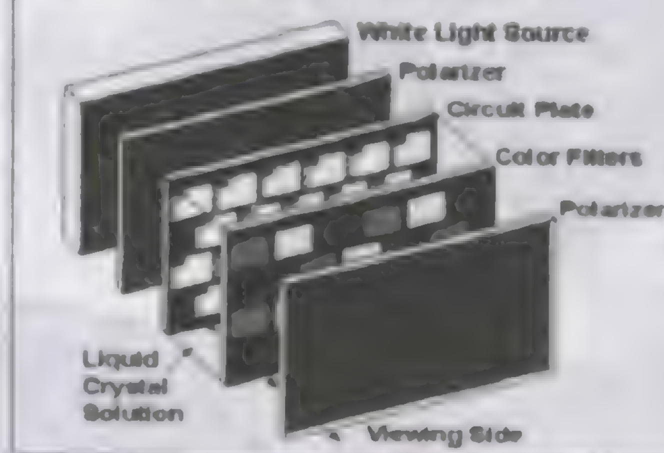
技术的进步正悄悄改变我们的生活，你感觉到了吗？

液晶显示器的技术特点和发展趋势

现代显示器从技术原理上可分为阴极射线管显示器和平面显示器两种。前者即通常所说的CRT（Cathode-Ray Tube，阴极射线管）显示器，这种技术诞生至今已有60多年历史，广泛应用于电脑显示器、电视机、大型仪器监视器等领域。平面显示器包括液晶显示器、等离子显示器（PDP）、发光二极管显示器（OLED）等，它们又可分为2大类，一类的元件能主动发光，另一类则需要有背光源，通过像素元件控制光的通过状态。

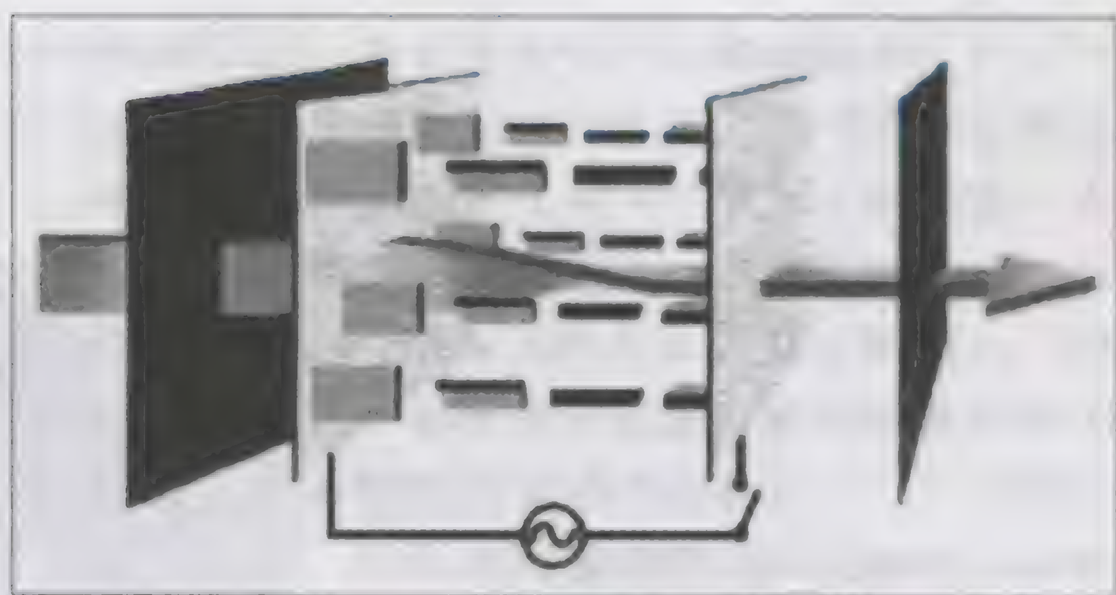
平面显示器中，液晶显示器（Liquid Crystal Display，LCD）和人们的关系最密切。LCD又可大致分为有源阵列和无源阵列2种，无源阵列采用超级扭曲阵列设计，称为STN及DSTN，常用于早期的低端笔记本电脑和目前的中低档手机；中高端笔记本、桌面液晶显示器和高档手机上广泛采用的是有源阵列，能获得比无源阵列更好的显示效果。由于有源阵列LCD采用了薄膜晶体管，因此通常又被称为薄膜晶体管液晶显示器（Thin Film Transistor LCD，即TFT-LCD），目前市场上的液晶显示器基本上都是TFT-LCD。

TFT-LCD属于需要背光源，通过像素元件控制光通过状态的平面显示器。背光源通常由一个或多个冷阴极灯管组成，工作时它们恒定发光，这些光通过背光模组的反射、折射处理后比较均匀地照射在前方的LCD模组（俗称液晶面板）上。液晶面板负责控制这些光线最后显示的强弱和颜色，这是液晶显示技术的核心。液晶面板包含4大部分，靠近背光源和显示面的是2块偏振片（这里我们称之为前后偏振片），它们中间夹着彩色滤光片（包括取向膜）和液晶层。

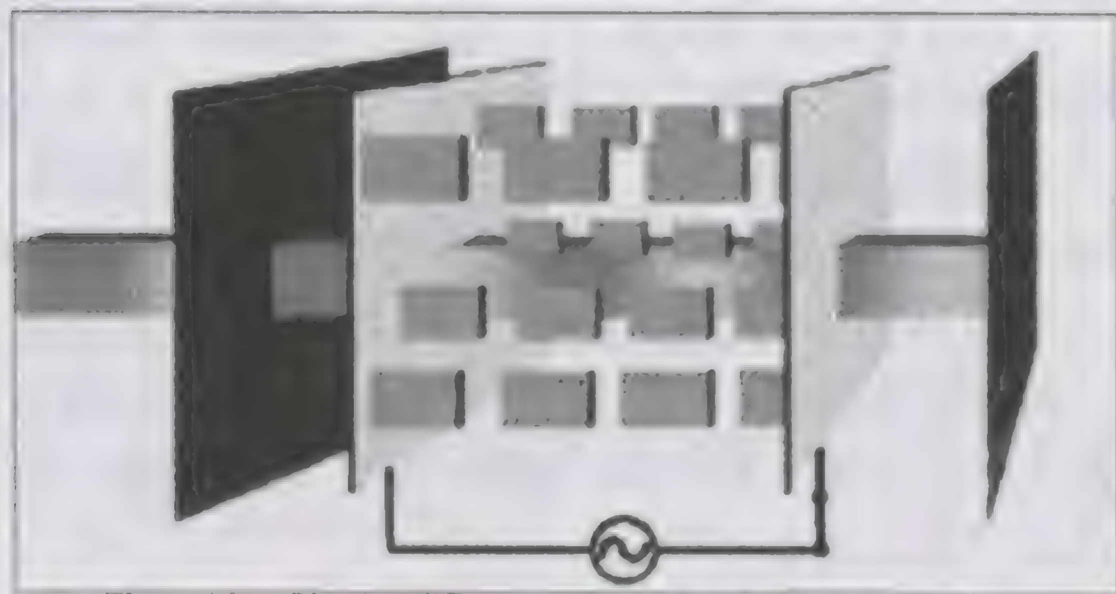


LCD模组的结构

液晶层在液晶面板中起着至关重要的作用，它由特殊的液晶物质（一种介于固态和液态间的物质）组成，在被施加电压后会改变分子状态，这是液晶面板控制光线的关键。液晶面板中的前后偏振片互相平行，但光栅方向成90°角。如果液晶层未被施加任何电压，液晶物质就处在初始状态，背光通过后偏振片之后变成某一方向的偏振光，这些偏振光通过液晶层时，光振动的方向会被扭转90°，振动方向就与前偏振片的光栅平行，这样光线就能



“发光”状态下偏振片与背光的方向



“不发光”状态下偏振片与背光的方向

通过前偏振片，即“发光”状态。如果液晶层被施加了某一电压，液晶物质就会改变初始状态，通过后偏振片的光线就不会在液晶层中改变振动方向，因而振动方向与前偏振片成90°，无法通过前偏振片，这时我们称之为“不发光”状态。在发光和不发光2种状态中间，通过控制液晶层施加的电压即可改变通过光线的强度，即灰度显示。

彩色滤光片由许多个红、绿、蓝三原色的点组成，安装在一块玻璃基板上，最终屏幕上的每一个像素点由这3种颜色的子像素组成，比如说一块面板的分辨率是1024×768，那么它实际拥有3072×2304个晶体管及子像素。每个子像素的左上角都包含一小块矩形不透光的薄膜晶体管，通过抖动3个子像素并控制它们的亮度，即可在屏幕上获得各种颜色。每个像素的3个子像素一字排开，它们的边长之和即构成点距。例如，一般15英寸LCD的点距为0.297mm，虽然点距越小意味着分辨率越高，但对LCD来说点距小会导致单个像素的通光量减少，因而并没有实际意义。

每个像素点的结构



LCD像素点的点距（3个色块为RGB三原色）

由上面的介绍我们知道，液晶面板对LCD显示器的品质起到关键作用，地位相当于CRT显示器的显像管。目前，世界上生产液晶面板的厂商主要有三星、LG-Philips、友达光电（明基的关联企业）、日立、夏普、华映、富士通和HYDis（即现代，其TFT-LCD业务于2003年初被京东方集团收购）。三星在2003年第4季度成功取代LG-Phillips，成为世界上最大的液晶面板制造商。据IDC的预期，2004年三星液晶面板产量将占全球22%，而LG-Phillips为19%，后3位的友达光电、华映、夏普将有望分别达到12.3%、7.7%和7.2%。目前，各面板厂商的LCD生产线已全面进入第5代，提高产能和良品率是确保LCD成本平稳下降和取代CRT显示器的关键。LCD显示器的主打尺寸由15英寸变为17英寸，后者目前已占到LCD整体出货量的43.5%。

液晶显示器 VS. CRT显示器

对一款典型的LCD来说，它相对CRT显示器有以下优缺点：

优点：

1.环保无辐射、低功耗

从LCD工作原理中我们知道，整个过程没有辐射产生；而CRT则依靠电子枪把电子束穿过一连串的强磁场，打到显示屏上的一层磷光材料来发光，因此不可避免地会产生辐射，且显示效果较容易受到周围磁场的影响。LCD的无辐射优势是很多长时间在电脑前工作的用户非常看重的，对于家长来说选择LCD来保护孩子的健康也是明智之举。LCD的功耗也比CRT小得多，15英寸LCD功耗一般不超过40W，仅有同尺寸CRT显示器的一半。

2.亮度高

显示器亮度一般以坎德拉（CD/m^2）为单位，一般也常用nit（流明）表示，TFT-LCD的亮度可达到200～250nits的水准。不过太高的亮度并没有实际意义，反而容易损伤眼睛。对专业用户来说，亮度只要足够产生恰当的“白”即可。CRT显示器要达到LCD的亮度水平是很困难的，因为显像管枪需要更大的加速电压，这会导致辐射量上升和降低荧光剂的寿命。

3.体积小、重量轻，显示面积大

CRT显示器是用显像管对角线来标注尺寸的，由于边

框的原因，其实际显示区域较标注尺寸要打些折扣（比如17英寸CRT的实际显示面积一般为15.8～16英寸）。LCD不存在这样的问题，15英寸LCD的实际显示面积就是15英寸。LCD能很容易地设计成超薄型，15英寸产品的重量一般不超过5公斤，可节约大量桌面空间或干脆挂在墙上，对空间较拥挤或有特殊要求的场合来说，这点非常重要。

4.无几何变形、不存在聚焦问题

由于液晶面板的像素和分辨率在制造完成后都是固定的，因此LCD不存在几何变形和聚焦、收敛问题，而这些方面对CRT来说可是个大难题。LCD的这个特性使它非常适合工程制图用户，一般用户也很容易感觉到几乎完美的聚焦带来的非常锐利的字符显示效果。

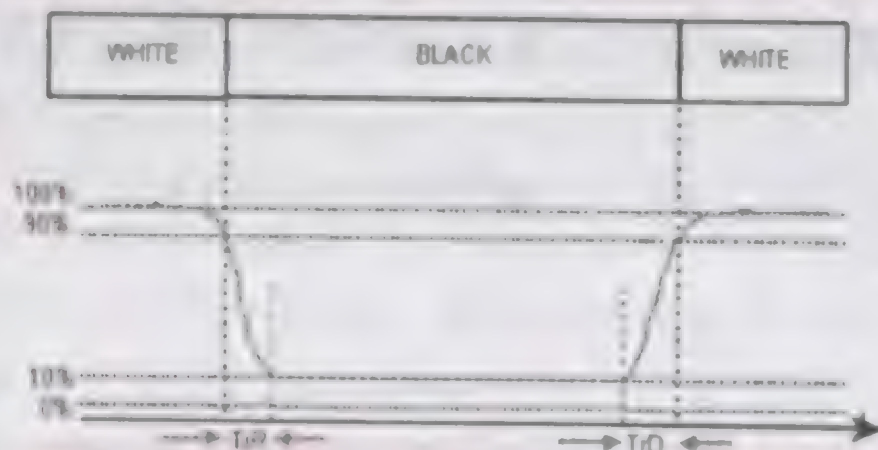
缺点：

1.响应时间较长

LCD是通过改变液晶的状态来控制光线的，由于施加电压到液晶物质到达指定位置、还原电压到液晶还原状态都需要一段时间，因此LCD不可避免地存在所谓的“延迟”现象。延迟时间分上沿（TrR）和下沿（TrD）2个指标，上沿是像素由亮变

LCD显示器的主要参数

• 响应时间（Response Time）



响应时间示意图

暗的时间，下沿则是由暗变亮的时间，这两个时间之和即是LCD的整体相应时间，通常用毫秒（ms）衡量，这是LCD显示器一个非常重要的指标。市场上主流LCD的整体响应时间在16ms～25ms之间（目前已有12ms的产品），足以满足视频观赏和一般游戏的需求，可以说响应时间已不再是LCD普及的主要障碍。

2.对比度表现一般

显示器对比度定义为最大亮度值（全白）除以最小亮度值（全黑）的比值，测量时一般需要取多个不同位置的平均值来进行，这个值越大则显示器显示灰阶的能力越强。CRT显示器的对比度通常超过500:1，这使得它的画质可达银盐照片级别。在CRT上显示全黑画面比LCD容易得多，LCD要得到全黑画面必须要把背光源来的光线全部阻挡，但因为总会有一定的漏光现象（实际上很难做到全部阻挡），这也是大多数LCD看上去整体比CRT偏“亮、灰”的原因。人眼可接受的对比度指标为250:1，尽管如今LCD的标称对比度要远高于这个值（主流产品为300:1～450:1），个别高端产品甚至达到800:1，但实际表现仍难以和高端CRT显示器媲美。

3.可视角度小

当液晶显示器背光源的光线经过偏振片、液晶层和取向膜之后，输出的光线便具备一定方向性，如果从一个很斜的角度观察一个全白的画面，可能看到的是灰色或其他色彩。可视角度也是LCD的一个重要指标，厂商一般会分别给出左右、上下两个可视角度值。和对比度指标一样，可视角度的实际表现往往难以达到标称水准，用户购买前最好进行实际观察，以确认是否能满足要求。

4.亮度均匀性不理想

尽管背光模组通常进行了一定的处理，LCD还是很难保证整个屏幕光线的均匀性，一般表现是边缘亮，中间暗。多灯管设计的效果要好一些，但由于还会受到可视角度的影响，效果也往往不尽如人意。

5.成本较高

与相同显示面积和同等定位的CRT显示器相比，LCD的成本要高一些，加上产能不足和成品率不高的影响，LCD比CRT贵了不少。目前主流LCD普遍比CRT贵1000元以上，对预算紧张的用户来说，这才是最大的障碍。

6.缩放误差

由于LCD显示器的固有特点（像素点一定），其最佳分辨率只有一个（15英寸LCD通常是1024×768）。当信号源提供的分辨率比LCD固有的像素小时，其显示效果可能会出现严重失真，对经常需要改变分辨率的游戏玩家来说这可不是好消息。因为这时控制电路需要将较小的画面放大成面板的分辨率（即用1个以上的像素点“拼成”1个像素，因而显得粗糙许多），这对电路的要求极高，只有少数产品能在这种情况下保持相对满意的效果；而对CRT来说解决这个问题只要调整电子束枪的偏转电压即可。一些LCD会在这种情况下自动将显示画面缩小以保持最佳效果，对用户来说，使用时分辨率设置应尽量与LCD最佳分辨率一致。

液晶显示器的市场状况

作为未来桌面显示设备主力，液晶显示器得到上至政府企业、下至家庭用户的宠爱，欧盟更是出于环保考虑，决定“2004年全面禁止使用CRT显示器”。2003年，欧洲市场LCD销售量已超越CRT，2004年这个浪潮有望席卷全球，虽然远在地球另一端，我们在选购显示设备时都不由得考虑是否选择更具潜力的LCD，数年前CRT的风光日渐不再。我们与世界脉动的日益同步，使得LCD取代CRT显示器（成为消费主流）的日子显得并不那么遥远。

在过去一年里，LCD经历了股市般的起伏跌宕，这其中既有市场规律使然，也有厂商的商业行为，但留给消费者更多的是迷茫。

2003年年初，各大厂商纷纷打起价格战，主流15英寸LCD甚至逼近2000元大关，此时欧美市场17英寸早已成为主流，国内市场的一片繁荣更像是厂商清理库存。具有讽刺意味的是，就在大家欢天喜地准备等待2000元LCD全面普及，厂商的态度变得比川剧“变脸”还要快，15英寸产品全线飘红，部分产品价格上涨近50%。各大厂商归结为单位尺寸液晶面板在切割时，17英寸所产生的利润要比15英寸高，由此造成15英寸面板的缺货，17英寸LCD保持在较高价位，15英寸LCD的价格向17英寸靠拢，受益的当然是CRT显示器，2004年年初CRT市场的回暖证实了这一点。

当然，随着良品率的提高及成本的大幅下降，17英寸及更大尺寸的LCD正向我们走来，4000元以内已能买到相对低端的17英寸产品，这一定程度上加速了15英寸LCD的淘汰。相信大家看到本文时，无论15英寸还是17英寸LCD都有较大的价格变动，每年四五月电脑硬件市场的传统淡季往往是消费的成熟时期。

对于热衷技术的DIY及观望者来说，近一年来液晶显示器鲜有惊世骇俗的革新技术，大都是对以往技术的改良，这反映出目前能应用到实际的技术已发展到临界点，质的突破需要量的积累。16ms响应、高对比度、大视角已为消费者所认同，但高指标并非适用每个人，它们针对不同应用而生，盲目选购只会造成资金的浪费。随着技术研发成本的回笼，我们总有一天能享受到这些高端产品，不必急于一时。

去年年底明基和三星力推的“12ms响应”概念也在一定程度上刺激了市场，虽然它仅是针对“16ms响应”的改进，但“新”技术“看”上去始终会很美。也许很多时候心理作用给我们的暗示要远大于实际功效，不过采用新技术的产品价格并没有太多提升，这让它们无形之中有了不少优势。此外，其他一些诸如“黑晶涂层”、“4灯管”等技术多少会对性能产生影响，但我们认为这只是相对而不是绝对，厂商对产品的高低定位自有其奥妙，“一分钱一分货”绝大多数情况下依然是真理。

LCD市场如此之大，厂商自然眼红心跳，正如将肥羊投入群狼中一般，市场争夺也相当激烈，我们能大致数出的就有三星、飞利浦、LG、索尼、明基、优派、富士通、夏普、EIZO等知名品牌，这还不算数量众多的中小品牌。这些产品各有特色，不同技术不同风格争奇斗艳，不过技术含量很高的斗争都局限在中高端产品上，激烈的市场竞争让许多厂商的低端产品拥有唯一的，也是相同的出发点——压缩价格（必要的牺牲在所难免），“同质化”现象在低端市场比较突出，因此大家在低端范围内选购时不必太拘泥于某某品牌有多强多好。需要指出的是，LCD的品牌和使用何种液晶面板并没有直接联系，例如夏普的LCD并不一定使用夏普自己的液晶面板，这是为什么呢？竞争、优化、最大利润。再细分下去，即使液晶面板，其技术开发和生产也是相对独立的，国际分工在这里体现得极为明显。

产品点评（以送测先后为序）

本次横评我们邀请了市场上主要的液晶显示器厂商参加，要求每家厂商送测1～2台15或17英寸的市场主推产品（15英寸产品售价不高于3500元，17英寸产品售价一般不高于4500元），送测样机应是正式零售产品，包装及附件（说明书、保修卡、连接线、驱动/软件光盘等）完整。大多数厂商都在我们的产品征集期内送来了样机，比较遗憾的是，飞利浦和LG方面由于手头暂时没有符合我们要求的样机，且各自的新样机申请程序都比较复杂，最后未能赶上本次横向评测，希望以后能在我们的新品初评和相关横评中看到它们的身影。最后参测的液晶显示器一共有10台（其中4台15英寸、6台17英寸），它们的详细介绍和点评见下文。 （见68页）

液晶显示器的评分项目和标准

在本次横向评测中，我们采用迪兰恒进的RADEON 9800 Pro作为测试用显卡（用D-Sub接口连接，如产品有DVI接口，采用DVI连接），测试环境为白天/自然光+日光灯的办公室环境。测试开始前，每台参测的液晶显示器都先开机预热30分钟以上，安装好驱动程序和ICM/ICC色彩配置文件（如果厂商有提供的话），把桌面分辨率设为液晶显示器的最高分辨率——1024×768@75Hz（15英寸）或1280×1024@75Hz（17英寸），校准色温后，借助DisplayMate软件将亮度/对比度调到该产品的最佳状态（具体调整方式见后面的插文“如何调校LCD”）。

对于一款液晶显示器来说，我们最关心的是其显示质量，然后是外观、易用性、附加功能和售后服务等，当然，价格也是不容忽视的。本次横向评测的评分标准包括4个大项，下面分项来进行说明。

一、显示质量（分值：10分；权重：2）

对于一台显示设备来说，画面显示质量是最重要的，因此这里我们赋予的权重系数高达2.5。显示质量分为软件测试和应用测试两个部分，各占5分。

注1：考察一下参测LCD在出厂状态/自动调整模式下的效果，并记录样机的暗点/亮点数目，但不作为评分标准，仅作内部参考。

1.软件测试部分（共5分）

用DisplayMate和Monitors Matter CheckScreen软件对参测显示器的亮度/对比度、亮度均匀度、色彩、灰阶/色阶表现、分辨率、延迟时间等项目进行测试。这部分由两名以上的评测工程师分别进行打分，最后取平均值。

注2：每台产品都同时测试800×600、640×480等较低分辨率（游戏中可能用到），其表现情况（特别是文本清晰程度）作为评分参考。

2.应用测试部分（共5分）

由评测工程师和编辑对产品在文本、色彩/图像浏览、视频和游戏等应用环境下的表现进行打分。

（1）文本（0.5分）

由于液晶显示器本身的技术特点，在最高分辨率（也是最佳分辨率）下的文本显示相对于CRT显示器有着天然的优势，因此各种产品在这方面的表现差异并不大，这里给出的权重系数也不高。这里我们预先准备一个典型的带有各种表格和字体的Word文档和一个门户网站的Web页面，让评测人员进行主观评分。

（2）彩色图样（1.5分）

选用5张高清晰度的彩色图片，对产品的图像显示质量和色彩表现力进行测试。

（3）视频应用（1.5分）

播放一段DVD电影片断（《指环王——国王归来》）和一段Flash动画（《东北人都是活雷锋》），着重考察画面层次、整体色彩表现、高动态场景下的流畅度。

（4）游戏表现（1.5分）

采用典型的FPS（Quake Ⅲ 1.32，four.dm_66 demo场景）和赛车游戏（《极品飞车——地下狂飚》，“奥林匹克公园”赛道）场景，考察产品的游戏应用表现，特别注意色彩表现力和是否有明显的拖尾现象。

注3：如果在测试中发现某款产品存在比较严重的问题（如稳定性），则会首先与厂商技术人员联系，争取解决问题，时间允许的话会更换一台新的样品。如果问题无法解决，且来不及更换样品，或者新样品仍然存在相同缺陷，且对于产品评分有较大影响，则应将其剔出评比范围。

二、外观及易用性（10分，权重：0.8）

这部分考察各厂商从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力。

1.外观（3分）

由几名评测工程师和编辑分别进行外观评定打分，最后取平均值。需要说明的是，外观评分的主观性较强，得分较高的显示器不一定适合所有用户。

2.易用性（7分）

对于液晶显示器来说，易用性也非常重要。这里产品的防反射/抗眩光能力、OSD菜单设计（是否提供中文菜单）、按钮布局、是否提供自动调整功能、各种标志是否清晰可辨、是否能旋转、底座是否能升降、连接线缆是否方便、是否提供驱动和色彩配置文件是考察的重点。

注4：安装使用过程中遇到的一些细节问题也会被记录下来，并在产品点评中加以说明。

三、规格与附加功能（10分，权重：0.6）

1.规格（4分）

主要考察参测产品的行频、通过的安规认证、提供的接口方式等。

2.功能（6分）

考察参测产品是否提供音箱、USB Hub、有特色的控制软件（比如色彩调整、屏幕旋转软件）等附加功能等。

四、文档与售后服务（10分，权重：0.6）

1.文档（2分）

随机附赠说明书、保修卡、驱动光盘等文档是否齐全，

这些项目对于用户的日常使用，获取售后服务十分重要。

2.售后服务（8分）

由于显示器本身可能出现的问题多是用户无法自行解决的，因此显示器的售后服务显得更为重要。较长的包换和保修时间、较快的服务响应速度和较宽松的服务时间（比如节假日、夜间设立专人值班提供电话咨询）是高得分的基准。

五、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据。产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和/4（即最终得分用10分制表示）

六、产品点评与奖项设置

所有评测项目的得分及总分情况以表格的形式显示，让读者对被测产品有一个比较全面和直观的印象。专题文章的产品点评中给出了我们的参考意见，评估被测产品的整体表现和适用对象。本次横向评测设编辑选择奖1～2名，为总评得分较高，结合多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品；编辑推荐奖1名。

测试前如何调校LCD

首先必须遵循2个原则：

1.在正常的室内光照环境下调节，不要把灯关闭，这样调整出来的也许不是显示器的最优性能，却是正常工作状态下的最好表现。

2.对比度无论如何不要设置到最大值，否则显示器会出现虚焦，眼睛会很快疲劳。

LCD的校准和CRT显示器有较大区别，因为没有聚焦、收敛问题，因此调整起来比后者容易些。由于发光原理不同，LCD不能用Adobe Gamma进行校准，因此一定要安装厂商提供的驱动，使用厂商推荐的ICM/ICC色彩配置文件进行色彩管理。

我们调整前将LCD的色温设置为sRGB（如果显示器没有该设置，就手动设置三原色）。具体方法是新建一个文本文档并打开，不断调整三原色值，用一张白纸与屏幕的白色进行对比。由于不同人对“白色”的理解不太一样，这种调整方法只是为测试样品设立了相同标准，但调整后的色彩并不一定适合所有人。

LCD校准最重要的部分是亮度/对比度，需要借助DisplayMate软件：



1. 进入DisplayMate的Set Up Display菜单，根据提示进行调整。

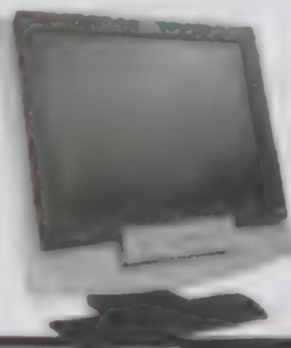
2. 首先向上调节亮度直到背景刚好可见（变灰），然后向下调节亮度直到背景刚好变黑；调整对比度使图案下方的3段字可见、锐利、清晰且在强度上均匀过渡（左图）。



3. 接下来调整对比度，使图案上半部分最里面的方块是黑色（和背景保持一致），并使3个方块的强度均匀过渡，至此将对比度数值固定下来（右图）。



4. 最后调节亮度，使得能观察到的图案里有尽可能多的暗灰色方块，同时背景保持黑色。如果不是很确定最佳设置，那么宁可将亮度设置得低一点，损失少量的方块，也不要设得太高而使背景变灰（左图）。



15英寸产品组

明基FP556s

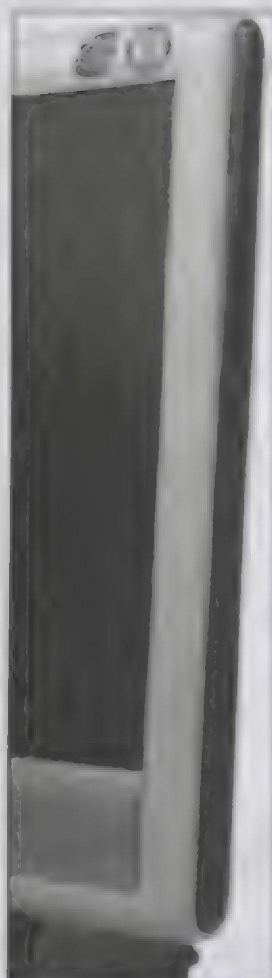
外观靓丽，游戏表现优秀

厂商：明基电通（BenQ）	型号：FP556s（15英寸）
整体响应时间：16毫秒	参考售价：2999元
咨询电话：0512-68095919	厂商主页：www.benq.com.cn



FP556s是明基FP556ms的替代产品，是明基家用15英寸LCD的入门机型，有黑白两种外壳可供选择。首次采用彩色边框的FP756ms上市后获得了不少用户的好评，而明基后继推出的FP556ms、FP556s也都采用了这样的设计。

本次明基送测的FP556s样机为零售产品，产地为中国苏州。它采用乳白色外壳、深蓝褐色底座，蓝紫色的彩色边框位于两侧。正面显示面板下方是一块银灰色布满散热孔的面板，面板中间是开关和OSD按钮。其背部采用大圆弧形散热罩，线条浑然一体，上有4个标准挂壁孔，两边是密密麻麻的小孔。它的底座可在0°～25°之间调节仰角。



FP556s采用内嵌的细长条OSD按钮，手感比较一般，确认和退出键分处开关两侧，操作不很顺手。FP556s内置电源变压器，信号线和电源线都是外置的，通过底座后部的卡口束缚，可使桌面保持整洁。

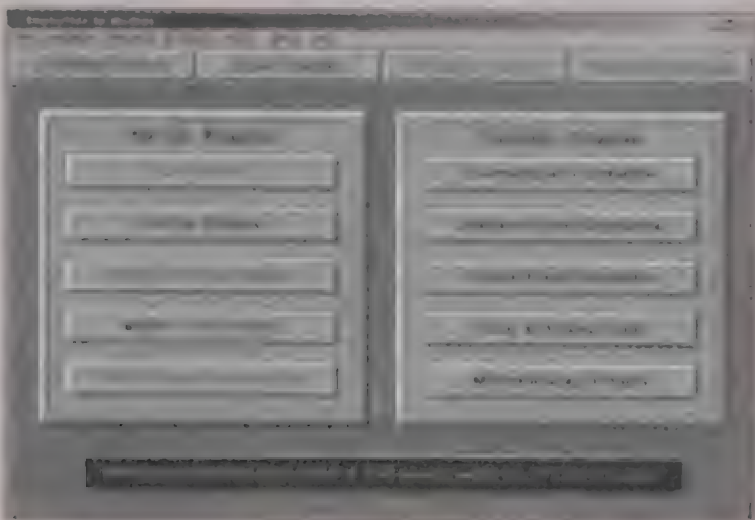


内嵌的细长条OSD按钮。

←彩色边框的搭配是比较成功的设计。

在实际测试中，FP556s的亮度、对比度、分辨率、延迟时间的表现不错，色阶和亮度均匀性方面则有一定的不足。文本、网页是LCD固有的优势领域，FP556s也不例外，由于整体响应时间很短，上下移动网页时拖影现象控制得很好；它的图片显示效果和高端CRT显示器尚有差距。FP556s在游戏中性能很优秀，无论在Quake III还是《极品飞车——地下狂飙》中都几乎察觉不到延迟；DVD视频回放效果也相当出色，只是在整体的通透感上略有欠缺，播放Flash动画则游刃有余。

显示器测试软件



DisplayMate

DisplayMate是美国DisplayMate Technologies公司推出的专业级显示系统测试/调试软件，目前最高版本是1.25。它是一款收费软件，但也提供功能较少的免费Demo版。本次测试中，我们主要用它来调整LCD的亮度、对比度，测试亮度、对比度、亮度均匀性、色彩、灰阶/色阶表现、分辨率的实际表现。

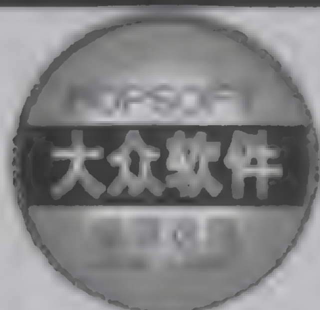


CheckScreen

CheckScreen是Monitors Matter Campaign出品的一款小巧的免费显示器调试、测试软件，当前版本是1.2。CheckScreen的LCD和CRT测试是分开的，对LCD来说它可测试色彩/灰度、信号串扰（Crosstalk）、响应时间（Smearing）、坏点（Pixel Check）、抗干扰（Tracking）和主画面（Master Test）。本次测试中主要使用它来检验响应时间。

编辑选择奖 优派VG710s





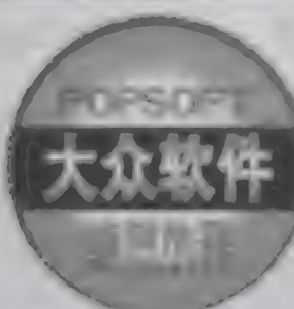
尽管底座和机身的颜色搭配略嫌失调，OSD按钮下方一大排密密麻麻的散热孔显得缺乏灵气，VG710s的表现却毫不含糊。VG710s是本次参测产品中唯一提供了数字视频接口（DVI）的产品，我们分别测试了它在模拟接口和数字接口下的表现（最终评分以数字接口下的表现为准）。我们认为对于这种中端液晶显示器来说，数字接口确实具有一定优势，采用DVI连接的VG710s整体效果比采用模拟接口时更透亮、干净，而且绝对没有相位、像素频率等问题。VG710s凭借优秀的表现获得了评测工程师和编辑的一致好评，在软件测试、文本显示、视频回放、游戏效果测试中均获得最高分，这足以说明它是一款表现出众、非常全面的产品。

VG710s还是本次测试中唯一通过TCO'03认证的产品，TCO'03对LCD的意义要远大于CRT显示器，优派并没有炫耀这一点，谦虚地将1个非常小的TCO'03标识与其他认证并列藏在显示器背板里。售后服务方面，优派承诺1个月包换，3年免费保修+3年有偿保修，免费800电话365天24小时服务。基于如此出众的表现和良好的服务，我们将本次横向评测的编辑选择奖授予优派VG710s。

另外，三星172s的文本效果、色彩表现、总体得分均与优派VG710s相当接近，从实际表现和售价看二者也相差无几，VG710s相对三星172s的主要优势在于DVI接口和更短的整体响应时间。

编辑推荐奖 索尼SDM-S53





由于本次测试的评分项目包括规格，因此15英寸产品的得分普遍比17英寸产品低一些，但这并不说明15英寸LCD的表现比后者差一截，索尼SDM-S53就是一款给我们留下深刻印象的产品。

S53的外形线条简洁明了，采用超薄边框设计，看上去很干净，清爽。它的指标不算高，在15英寸产品里整体延迟、可视角度、亮度/对比度指标均不占优势，但综合成绩却是最好的，这说明标称指标不能代替实际表现（见本专题最后的总结）。

S53的图片显示质量很高，尤其是驱动中的色彩配置文件做得非常出色，在调校完亮度/对比度后图片显示色彩纯正，过渡细腻，细节清晰，几乎能与中高端CRT显示器媲美，获得了该项测试的最高分。索尼S53的弱项在于整体响应时间较长，因此在视频观赏、游戏效果方面略有不足。如果对显示器的响应时间没有特殊要求，S53是一款很理想的15英寸LCD。

参测产品得分一览表

分类			15英寸组				17英寸组					
测试项目	分项目	厂商	明基	优派	索尼	讯怡	明基	优派	索尼	三星	讯怡	美齐
		型号	FP556s	VE510b	SDM-S53	EZ15F2	FP796ms	VG710s	SDM-S73	172s	EZ17C2	JT178W
显示质量（权重2）	软件测试（5分）		3.95	3.83	4.30	3.95	4.35	4.51	4.25	4.43	4.00	3.73
	应用测试	文本（0.5分）	0.45	0.43	0.44	0.38	0.43	0.45	0.44	0.45	0.41	0.35
		图片（1.5分）	1.06	1.23	1.32	1.26	1.21	1.26	1.25	1.26	1.08	1.12
		视频（1.5分）	1.27	1.20	1.24	1.26	1.31	1.37	1.22	1.32	[illegible]	1.18
		游戏（1.5分）	1.32	1.19	1.16	1.18	1.31	1.34	1.19	1.24	1.29	1.19
外观及易用性（权重0.8）	外观（3分）		2.40	2.66	2.60	2.48	2.63	2.48	2.55	2.55	2.14	2.55
	易用性（7分）		5.50	5.30	5.90	5.20	5.50	6.10	5.90	6.60	[illegible]	6.10
规格与附加功能（权重0.6）	规格（4分）		3.00	2.70	2.70	3.00	3.70	3.80	3.50	3.20	[illegible]	2.90
	附加功能（6分）		2.50	2.00	2.00	1.50	1.50	3.50	2.00	3.50	[illegible]	1.50
文档与售后服务（权重0.6）	文档（2分）		1.30	1.40	1.00	0.50	0.50	1.40	1.00	1.60	0.80	1.00
	售后服务（8分）		5.50	7.50	6.00	5.50	5.50	7.50	6.00	7.00	5.50	5.50
总分（各项得分加权值之和/4）			7.45	7.57	7.69	7.13	7.61	8.61	7.73	8.51	6.88	7.15

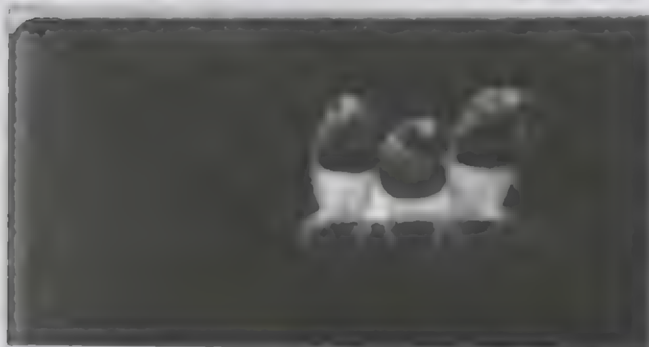
注：加红的得分为该项目最好成绩。

优派VE510b 色彩优秀，服务上佳

厂商：优派国际（ViewSonic）　型号：VE510b（15英寸）
整体响应时间：25毫秒　参考售价：3049元
咨询电话：800-820-3870
厂商主页：www.viewsonic.com.cn



优派本次送测的VE510b属于“时尚外观”的VE系列，是一款适合家居、办公的实用型产品。它的造型简洁，机身厚度只有2.2英寸（约5.6厘米），有银色和黑色2种外壳可选。在今年3月下旬优派的15/17英寸LCD统一调价行动中，VE510b的价格一下降低了350元；同系列还有一款通过TCO'03认证的VE510s，2者指标基本相同，但后者反而比VE510b便宜50元。



优派特色的“小鸟”标志

送测的VE510b样机产地为中国上海。它采用超薄边框，黑色外壳辅以银色OSD按钮，底座轴承和字体零星点缀，显得格外简洁大气，在外观测试中这个造型获得了不少参测同事的好评。VE510b的散热孔位于背部顶端，中间是4个用橡皮垫封着的挂壁孔，底座采用一体化设计，能进行90°仰角调整（平常使用中我们一般只需调整20°～-5°）。它的底座里内置变压器和D-Sub信号线，因此显得比较重，移动时稍感不便。VE510b的OSD采用凸出较大的银色圆形按钮，配有自动调节键，按键手感良好，但操作略嫌繁杂。

由于VE510b的整体响应时间为25毫秒，它在游戏、视频观赏方面能观察到轻微的延迟现象。在基准软件测试中，VE510b的亮度均匀性和亮度/对比度表现中规中矩。它的整体2D图像显示效果令人满意，在几幅测试图片上的色彩表现非常好，不过由于液晶屏幕固有的特点，其亮/暗部细节的过渡还不能称为完美。优派非常注重售后服务，目前优派对其显示器产品提供3年免费维修，并设有365天/24小时不间断热线电话，不过送测样机里的保修卡上未提到包换条款。

讯宜EZ15F2 感受成熟的魅力

厂商：讯宜（Orbbit）　型号：EZ15F2（15英寸）
整体响应时间：16毫秒　参考价格：2899元
咨询电话：010-62829701　网站：www.orbbit.com.cn



讯宜的EZ15F2是一款上市近1年的LCD产品，成熟度很高。从1年前的角度出发，它的技术含量还算得上突出，目前不算太高的售价也凸显出较高的性价比。

EZ15F2采用“清亮 II”技术，它能在不提高背光强度的前提下提升对比度和亮度，这比较适合喜欢高色温冷色调的亚洲人的口味。测试中，EZ15F2在图形图像的显示上确有其独到之处，细节表现能力较突出，在暗灰色调的显示上也和更高价位的LCD产品没有太大差距。

EZ15F2虽然标称为“16ms响应”，但实际测试却有较大差距。我们查阅资料后发现，EZ15F2存在不同版本，早期的版本并未支持“16ms响应”，而本次送测的产品恰恰属于早期型号。在网页拖拽时，动态视频中也能看出其与本次送测的其他“16ms”产品的差别。用户在选购这款产品时应注意其“版本”，我们也希望厂商能在后期产品的型号或标注方面加以区分。

EZ15F2仅提供了英文OSD，色温调节也只预设了一个固定值，操作也和大多数显示器的调节方式不同。它内置了扬声器，与绝大多数同类产品一样，其内置扬声器的表现也未能带给我们惊喜，但一般发声还是完全能应付。

讯宜没有随产品提供相关驱动，其官方网站上没有相关下载，同时也没有颜色配置文件。讯宜为其显示器产品提供3个月包换，1年免费保修的售后承诺，但产品包装中没有任何三包凭证（包装单上标注的产品附件中也未列出三包凭证）。



SONY S53

体贴设计，色彩精准

厂商：索尼（中国）有限公司（SONY） 型号：SDM-S53（17英寸）
整体响应时间：25毫秒 参考售价：3299元
咨询电话：800-810-2228 厂商主页：www.sony.com.cn

索尼S53是一款面市时间已有大半年的成熟型号，与它同时推出的产品还有S73和S93。目前索尼的15英寸LCD产品线包括商务办公型SDM-X53、标准家用型SDM-S53、高端家用/办公型SDM-HS53和采用漂浮框架设计的极品SDM-HX53。

S53有黑色、灰色外壳可供选择，本次送测的样品采用灰色，产地为中国南京，通过了TCO'99认证。S53的背部有一块挡板，可将背部的铭牌和电源线、信号线遮住，使外观看上去更整洁、舒适。它的屏幕边框非常窄，左右边框宽度不足1厘米，使得显示面积看上去比普通15英寸液晶显示器大一些。其按钮均位于右边框下方，看起来很漂亮；底座采用平板圆形固定设计，配以弧形柱状支架，整体显得简洁、时尚，富有专业产品的气息。

S53的OSD菜单除普通功能外，还具有背光亮度调节、菜单锁定和3种可选Gamma值，但未提供OSD背景和菜单显示时间选择。在电脑输出的分辨率大于S53的最佳分辨率（1024×768）时，S53会将画面多余部分移出显示器，而不是像许多同类LCD那样直接给出信号错误的提示，这个设计对于那些常在桌面和游戏间切换分辨率的玩家来说非常体贴。

S53的整体响应时间较长（25ms），使得它在视频观赏、3D游戏中出现较明显的延迟，在要求相对较低的《极品飞车——地下狂飚》中表现尚可接受。S53的长处是2D显示，文本锐利自不待言，安装驱动和色彩配置文件并校准后，几幅测试图片的色彩表现竟和用来参考对比的高端CRT系统相差无几，家用级LCD也有如此优秀的色彩表现令人赞赏。

DVI、D-Sub接口与LCD的相位、频率

由于显卡处理的是数字信息，因此在把数据传给显示器之前通常要先经过数模转换器（RAMDAC），把数字信号转换为模拟信号，再经由VGA线（D-Sub接口）传给显示器，而数据转换的过程中会产生信号失真。如果其连接的显示器是数字设备（如LCD）而不是传统的CRT显示器，那么失真会更严重——因为模拟信号还要再次被转换为数字信号，才能在LCD上显示出来。显然对于显卡和LCD来说，这种双重转换不仅会明显会降低图像品质，且会增加硬件的成本。在这种情况下，DVI（Digital Visual Interface，数字视频接口）接口便应运而生了。通过DVI接口可将显卡中的数字信号直接传输至LCD，减少了失真。



目前大多数中低端LCD提供的都是模拟D-Sub接口，为使模数/数模转换过程正常运作，还必须对两个转换器进行调节，使它们运行于同一频率和相位下。当液晶像素的时钟及相位没有100%地与模拟输入信号同步时，就会产生闪烁现象，像素会产生亮度震荡，在观察整条线及字母的显示时更加明显。因此很多采用模拟接口的LCD控制面板上有相位、频率的调节功能，而数字接口的LCD就没有将时钟频率与模拟信号进行调谐的麻烦。

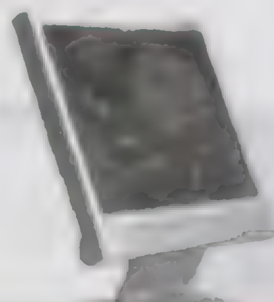
←D-Sub（下）和DVI接口（上）。

测试花絮



捣乱 给显示器测试评分很是痛快，测试前的软硬件校准工作却十分痛苦，几天下来让我们这些戴眼镜的家伙连呼难受。一次"刖理我"用放大镜紧贴LCD调整了半天，终于大功告成，忙走到窗前放松几欲流泪的双眼。不料一小编走进实验室，"咦？什么东东？试试！"，对着调节窗口和OSD按钮一阵狂点后还纳闷儿地说"没啥好玩的呀"，遂拍拍屁股走人，留下欲哭无泪作可怜状的"刖理我"。

色彩"教育" 话说"术业有专攻"，并非人人都十分了解色彩调控对显示器的重要性，"好看"和"真实"往往成为争论的焦点，甚至连硬件编辑电子土豆同志也时常把握不准。刚开始测试时，刚审完一篇万余字长稿、"老眼昏花"的土豆GG蹿进实验室，正好瞅见一台测试中的LCD："哇！艳丽，不错的机器哦！"……于是小虫又开始了对土豆的"耐心指导"，视频"体验"中的"魔之左手"和"刖理我"只好快快地走出实验室继续工作。



17英寸产品组

明基FP756ms 我为娱乐生

厂商：明基电通（BenQ）	型号：FP756ms（17英寸）
整体响应时间：16毫秒	参考售价：3899元
咨询电话：0512-68095919	厂商主页：www.benq.com.cn



明基FP756ms不仅外形与同门的FP556s非常相似，且控制键和控制功能均与后者没有差别，较为明显的区别只是其侧面采用了红色边条。不过它并不仅仅是放大版的FP556s，而是针对一些不足进行了改进，例如面板下方提供了2个内置喇叭及耳机输出接口，底座上设计了夹线装置。它的响应速度也达到了16ms，不过其标称的亮度参数并不很出色，最高亮度为290cd/m²。

FP756ms的标称指标虽并不很高，但测试中其亮度和对比度表现尚可，只是屏幕的亮度均匀性不很理想。因为点距较小，因此其文本显示效果和分辨率比FP556s更好。虽然这款显示器标称的水平和垂直可视角度都达到了160°，但我们发现，在视线与FP756ms屏幕垂直时会出现上下部分亮度不均的现象，反而在与屏幕法线呈一定角度时可看到更好的显示效果，这个问题也存在于本次参加测试的大部分17英寸LCD产品中。由于FP756ms的整体响应时间仅有16ms，响应延迟不很明显，因此在视频和游戏方面的表现很好。

美齐JT178W 享受大尺寸的乐趣

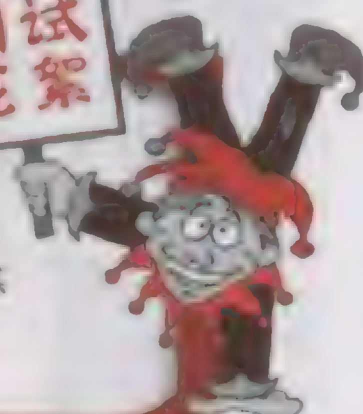
厂商：美齐科技中国事业部（JEAN）	型号：JT178W（17英寸）
整体响应时间：未知	参考售价：3699元
咨询电话：010-8265471	厂商主页：www.jeanchina.com



也许是涉足内地市场较晚的缘故，美齐（JEAN）这个在我国台湾省排名前五的显示器厂商在内地消费者心中并没有太多影响。JT178W的外形比较紧凑，边框较窄，视觉上凸显出大尺寸的液晶屏。

美齐JT178W属于美齐17寸液晶显示器产品线中的低端型号，因此在成本方面有所取舍，如说明书电子化、未提供颜色配置文件等。它的驱动盘中JT178W竟然有6个子型号，我们逐一尝试后发现并没有太大区别，虽然这并不影响使用，但会给用户带来一些困惑。在测试中JT178W的表现一般，它对暗灰的显示比较吃力，Displaymate的黑标准调节中最上方一排只能分辨到第6位，因此我们在调整过程不得不把亮度对比度调整到较高位置，此时文本显示时有些发虚，不过降低亮度对比度后会得到改善。

JT178W未给出整体响应时间的指标，从实际表现看，浏览网页时有较明显的拖尾，不过在游戏测试中表现还算不错。JT178W的色彩表现较中高端CRT显示器有较明显差距，并不很适合图像工作者，但其售价的确比较诱人，对于那些要求不高的商业用户、平面CAD用户来说，用以取代CRT还是相当不错的选择。



从春天测到夏天…… 就在我们"体验"着沙尘暴时，电子土豆那里传来坏消息说由于CeBIT报道，LCD专题延后一期，大家唏嘘不已，其实都在庆幸可以多点时间了。北京的气候变化较明显，一个特征便是春天很短，在我们紧张制作本专题的过程中，4月初的傍晚还是寒气逼人，4月中旬"夏天"便突然来临，炙热的太阳开始烧烤大地，我们不无感慨地说："我们这个专题做的时间真长啊，都到夏天了！"

三星172S

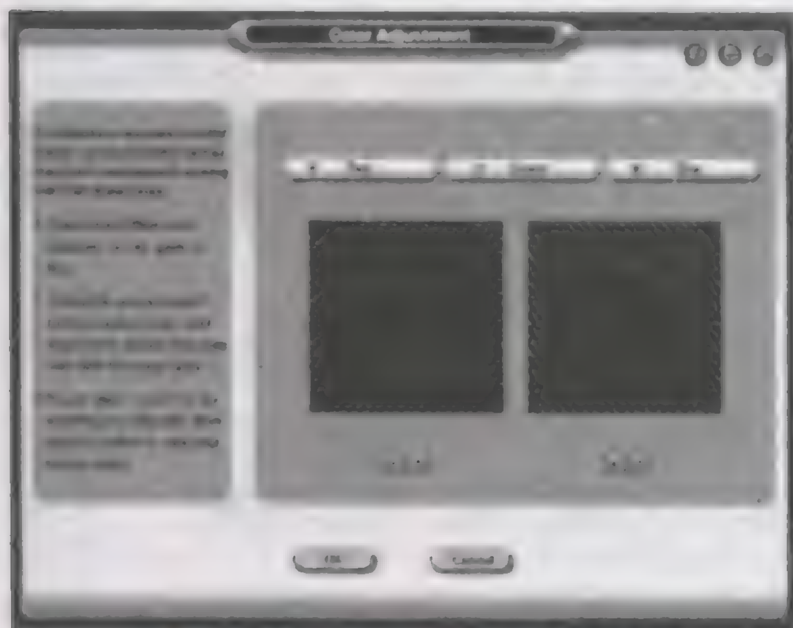
关注生活的色彩

厂商：三星电子（SAMSUNG）
型号：172S（17英寸）
整体响应时间：25毫秒
参考售价：4500元
咨询电话：800-800-5858
厂商主页：www.samsung-monitor.com.cn



三星172S是一款中端LCD，采用较成熟的设计和工艺，指标和功能上没有太多亮点，但扎实的做工、时尚的外观及良好的售后服务给我们留下了很好的印象。

172S的外形时尚简约，机身甚至比大多数15英寸LCD还要纤薄，双轴底座设计让我们可很轻松地调节高度和视觉角度。它将数据、电源线接口集成于底座后方，视觉上更干净清爽。172S的OSD菜单设置兼顾专业与易用，项目多而不乱，设置合理，调节起来比较舒适。



随显示器提供的色彩校验软件

172S标称的整体响应时间为25ms，这个标注比较真实（有些标注25ms延迟的产品拖影非常明显），在激烈的动态画面和快速拖动文本时能感受到延迟，而在游戏中不是很明显。三星为用户提供了非常重要的驱动及色彩配置文件，172S的色彩还原相当准确，色阶、亮度/对比度也都达到了很高的水平，比较适合静态图像处理。172S的静态文本显示表现优异，分辨率表现很好。

值得一提的是，当我们试着就该显示器进行技术咨询时，三星服务人员态度很好，对某些技术问题即使不能解答也很客气地表示歉意，给我们的印象很深刻。

讯宜"纯净界"EZ17C2

夸张的艳丽

厂商：北京讯宜创新（Orbbit）
型号：EZ17C2
整体响应时间：16毫秒
参考售价：3900元
咨询电话：010-62829556
厂商主页：www.orbbit.com.cn



EZ17C2是讯宜EZ17C的升级产品，在改进亮度、对比度和可视角度指标的同时，将响应时间指标从25ms提升到16ms。本次送测样机采用黑色外壳，产地为中国。EZ17C2的外壳整体松散，受力时易发出声音和晃动；硬度不足，用手指按压边框时会在显示区观察到明显的波纹。由于和D-Sub显示接口距离过近，用户安装显示信号线时需要将底座拧下。

这款显示器的背部四周都有大型的散热孔，以加强散热效果，不过它没有提供挂壁孔；显示器正面给人留下深刻印象的是左上角的"16ms"字样，标

LCD的使用和保养

由于LCD显示器的工作原理和工作方式与CRT显示器有较大差别，因此在使用和保养方面也和后者有明显不同，甚至一些适用于CRT显示器的使用习惯很可能对LCD造成损伤。

1.慎用屏幕保护程序： 由于LCD采用开关液晶管的方式调整亮度及色彩，因此在图像变化时才会有电压变化，而液晶管的寿命一般取决于其开关次数，因此长时间显示同样的画面并不会明显影响其寿命，反而是不断的画面变化——如一般的屏幕保护程序会缩短液晶管的寿命，也就缩短了LCD寿命。当然，长时间工作同样会降低背景灯的寿命，因此长时间不使用时建议直接关闭电源。

2.LCD很脆弱： LCD内部安装有数个相当脆弱的灯管，由于LCD的厚度比CRT小得多，内部的填充密度更大，因此在经受同样的冲击，特别是从背面的撞击时，LCD可能受到比CRT更严重的内部损伤。这一点在使用较大尺寸的LCD时应尤其注意，因为这些产品大都有重心较高的问题，在前、后方向上施加很小的力量就会破坏其平衡，造成倾倒。

LCD的聚合物面板对划伤和化学腐蚀非常敏感，利物的划伤和不当使用化学溶剂擦拭可能只会破坏CRT显示器的表面镀膜，但却可能彻底损坏LCD面板的表面导致显示器报废。由于LCD面板的表面较为柔软，在按压时会直接对内部的液晶管施力，较大的作用力可能会造成损伤，因此在擦拭时要非常注意，且要防止儿童因为对按压时产生的特殊色彩好奇而去按压面板。

3.谨慎使用高亮效果： 现在有部分LCD以高亮度作为卖点之一，但高亮的实现方式有时仅增强了背景灯的亮度，常使灯管的亮度接近甚至达到极限程度，会造成灯管寿命明显缩短。

除以上所说的特点外，LCD与CRT显示器及其他电脑设备一样，怕灰、怕潮、怕阳光直射，在使用中应尽量避免这些伤害自己电脑设备的情况发生。

识着该机的整体响应时间，还有别出心裁设计在底座上的两个扬声器。EZ17C2的操控按钮位于右侧，OSD菜单里的项目非常丰富，但设计较为独特，调控时没有语言提示，且多数调整项目的图标也与其他产品不同，需要仔细对照说明书才能上手。

EZ17C2的文本显示虽清晰可见，但作为一款LCD，其文本锐利度只是差强人意。与文本效果形成对比的是，它的色彩非常艳丽，但默认对比度与饱和度过大，给人以不真实的感觉：显示测试图片时虽一眼看上去非常鲜艳，但仔细观察会发现细节有一些损失。这种另类的色彩风格在视频播放、游戏方面表现还是不错的，16毫秒响应时间加上超现实的色彩表现，给了我们别样的视觉冲击。如果偏好艳丽的显示风格，对色彩准确性要求不高，预算又较紧张，不妨考虑这款产品。



优派VG710s

表现出众，DVI接口优势明显

厂商：优派国际（ViewSonic）
型号：VG710s
整体响应时间：16毫秒
参考售价：4499元
咨询电话：800-820-3870
厂商主页：www.viewsonic.com.cn

VG710s是优派17英寸LCD产品线的中端产品，但它16ms的整体响应时间、250nits标准亮度、450：1的标准对比度、通过TCO'03认证和DVI/D-Sub双输入接口的指标令人不敢小视。在今年3月下旬优派的15/17英寸LCD统一调价行动中，它的价格比原先降低了200元。

优派送测的VG710s样机产地为上海，外壳为亮银灰色，背面和底座则采用黑色材质，从正面看前面板和底座的颜色搭配略显突兀，整体外形设计不如优派本次送测的另一款产品VE510b。VG710s采用超薄边框设计，OSD按钮在“ViewSonic”标志下方一字排开，按钮宽度较窄，手感一般。由于它内置了音箱，音量开关/加/减控制都单独安排了按钮，因此OSD按钮达到7个之多。OSD按钮下方是一大排散热孔，两侧可隐约看到内置音箱的喇叭；背部顶端也有一排散热孔，中间是4个用橡皮垫封着的挂壁孔，底座采用螺丝和背板固定。

VG710s是本次送测产品中唯一提供了DVI（数字视频接口）的液晶显示器，从实际测试看数字接口有较大的优势，和其他模拟接口产品（包括用D-Sub模拟接口连接的VG710s）相比，VG710s的整体显示效果更透亮、更干净，在软件测试部分除亮度均匀性外的其他项目表现几近完美。它的图片显示效果也相当优秀，不过背光有些偏亮，使亮部细节略有损失。由于VG710s本身拥有较高的硬件指标，它在本次测试的软件测试、游戏、视频部分均取得了最高分。

SONY S73

办公室好伙伴

厂商：索尼（中国）有限公司（SONY）
型号：SDM-S73（17英寸）
整体响应时间：16毫秒
参考售价：4900元
咨询电话：800-810-2228
厂商主页：www.sony.com.cn



SDM-S73在SONY的LCD产品线中是一款相对“低端”的17英寸产品，其外形非常简洁，边框仅有约1.3cm，整体为银灰色，调节按钮位置较特殊，位于右侧边框下部。这款产品的支架采用柱型结构，显示屏不能左右旋转及上下伸缩，俯仰角度为-5°到30°。S73背部的信号线及电源线接口均隐藏于可抽拉的盖板下，并提供了束线装置，显得干净利落。它的前面板上的轻触式电源开关仅起“休眠”作用，显示器右侧后方另有一个传统的电源开关可完全切断电源。

S73的侧置调节按钮使用非常舒适，可在调节时使用户的视线保持在正常状态。它提供了用于快速调节亮度的ECO按钮，SONY称之为“ErgoBright智慧型亮度调节技术”，快速亮度调节包括3档，分别是250cd/m²、200cd/m²和100cd/m²，适用于文本、游戏、动态影像等不同显示状态，不仅可节电，也利于保护视力。

S73的最高亮度并不高，仅有

参测液晶显示器规格特征一览表

类别	厂商	明基	优派	索尼	讯怡	明基	优派	索尼	三星	讯怡	美齐
	型号	FP556s	VE510b	SDM-S53	EZ15F2	FP756ms	VG710s	SDM-S73	172s	EZ17C2	JT178W
基本信息	厂商网址	www.benq.com.cn	www.viewsonic.com.cn	www.sony.com.cn	www.orbit.com.cn	www.benq.com.cn	www.viewsonic.com.cn	www.sony.com.cn	www.samsung-monitor.com.cn	www.orbit.com.cn	www.jeanchina.com
	服务电话	0512-68095919	800-820-3870	800-810-2228	010-62829556	0512-68095919	800-820-3870	800-810-2228	800-800-5858	010-62829556	021-62094177
	参考售价（元）	2999	3049	3299	2899	4799	4499	4899	4500	3900	3699
物理指标	面板尺寸（英寸）	15				17					
	点距（mm）	0.297				0.264					
	带宽（MHz）	80?	80	80	80?	135	135	135	135	135	135?
	整体延迟（ms）	16	25	25	16	16	16	16	25	16	20
	可视角度（左右/上下）	150/145	150/125	140/120	163/135	160/160	160/140	160/160?	150/120	163/135	120/100
	物理显示面积（mm）	304X228	304X228	304X228	304X228?	338X270	338X270	338X270	338X270?	338X270?	338X270?
	标称标准亮度（cd/m²）/对比度	250/450:1	250/400:1	250/400:1	400?/550:1?	300/500:1	250/450-:1	250/500-:1?	270/450:1	400?/550:1?	300/400:1
	工作功率（W）	30	30	25	40	50	36	45	42	48	45
	整机尺寸（mm）	358X349X-159	343X55X326	387X330X-175	370X193-X366	358X349X-159	378X177-X405	367X411-X215	385X396X-216	370X193X3-66	435X145X440
	整机净重（kg）	3.4	3.0	3.7	2.5	4.5	5.3	5.4	4.7	6.5	4.6
	最大行频（kHz）/场频（Hz）	62?/76	62/75	61/75	60/76	83/76	82/75	80/75	81/75	60?/76	80/75
产品认证	TCO认证	TCO'99	TCO'99	TCO'99	无	TCO'99	TCO'03	TCO'99	TCO'99	无	TCO'99
	3C、FCC/CE等认证	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
主要附件	电源线、数据线	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	驱动光盘	√	√	√	无	无	√	√	√	无	√
	说明书	电子版	电子版	电子版	√	无	电子版	电子版	电子版	√	电子版
	保修卡	无	√	无	无	无	√	无	√	无	√
	三包卡	√	无	无	无	无	无	无	√	√	无
	快速安装指南	√	√	√	无	无	√	√	√	无	无
附加功能	内置音箱	无	无	无	√	√	√	无	无	√	无
	附送软件	i-key	无	无	无	无	无	无	NaturalColor	无	无
	其他（USB接口等）	无	无	无	无	耳机插孔	无	无	无	无	无
基本售后服务条款	包换时间（天）	30	30	7	30	30	30	7	30	30	30
	主要部件免费保修	1年	3年	1年	1年	1年	3年	1年	1年	1年	1年
	有偿保修	2年	3年	不限时	3年	2年	3年	不限时	3年	3年	3年
	服务电话工作时间	非24小时值班	24小时	每天特定时间值班	上班时间	非24小时值班	24小时	每天特定时间值班	24小时	上班时间	上班时间
基本OSD调节功能	色温（K） 9300	泛蓝	√	√	√	泛蓝	√	√	偏蓝	√	√
	色温（K） 6500	泛红	√	√	无	泛红	√	√	偏红	√	√
	色温（K） 5400	无	√	无	无	无	√	无	无	√	√
	色温（K） sRGB	√	√	无	无	√	√	无	√	无	无
	色温（K） 自定义	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	亮度/对比度	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√
	自动调整/原厂设定	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√
	OSD调节 位置	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	OSD调节 显示时间	√	√	无	无	√	√	无	√	√	√
	OSD调节 背景颜色	无	√	无	无	无	√	无	无	无	无
	OSD语言	中文	中文	中文	英文	中文	中文	中文	中文	无	中文
	硬件显示信息	√	√	√	√	√	√	√	√	无	√
	图像手动调整	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	其他功能	锐利度调整	无	ECO、菜单锁定、背光、Gamma	音量调节	锐利度调整	输入信号选择、音频调整	ECO、菜单锁定、背光、Gamma	OSD菜单半透明	4200K/5000K色温，音量	无

注：“?”表示该标称指标有不同版本，或与实际表现不相称。

250cd/m²左右，标称总体响应时间指标则达到16ms（这一指标目前有多种说法，我们以厂商提供数字为准）。作为大厂产品，它的实际表现中规中矩，在亮度均匀性和分辨率的测试中表现都相当出色。S73在文本显示项目中得到很好的评价，但在DVD视频播放和FPS游戏中的表现并不十分理想，我们认为这款产品更适合办公用户。

盖棺定论？

从原理上分析，LCD是一种“个性鲜明”的产品，相对CRT显示器而言它具有聚焦、收敛、亮度等方面的先天优势，而在对比度、响应时间、可视角度方面则有些不足。在越来越多的IT产品呈现“同质化”趋势的今天，不同LCD产品的表现差异不大，这是很多用户甚至业内人士的直观认识。

事实上，在准备专题时我们也曾担心产品表现过于接近，导致评分无法拉开差距，但实际测试证明这个担心完全是多余的。在LCD的专长2D显示领域，参测的10款产品就存在区别，个别产品的文字显示得分不到0.4分（满分为0.5），经实际对比我们认为其文字显示质量尚不如一些聚焦良好的CRT显示器。当然，刨去较极端的情况，其他液晶产品的文字显示水准相当接近，仔细对比才能发现微小的差别。图片显示方面，由于涉及到驱动的色彩配准和实际对比度表现，参测产品之间的差异就非常明显了，在这方面，索尼SDM-S53作为一款低端15英寸LCD，表现令人赞赏。

参测产品在视频/游戏、外观及易用性、规格与附加功能、文档和售后服务项目上的差异性要比2D显示大得多。本次参测的样机普遍使用电子档说明书，事实上对用户来说，纸质说明书阅读、查找起来要比电子文档方便得多；讯怡送测的两台样机虽然都有说明书（是参测厂商中唯一提供纸质说明书的），但内容编制质量有待提高，最明显的疏漏便是缺少基本的产品规格说明。文档方面，我们认为快速安装指南、说明书、驱动光盘、三包卡、保修卡是最基本的要求，但极少有产品能够齐全（**编者注：***以本次送测样机为准，其中很多产品并非全新机器*）；售后服务方面，厂商的包换、免费保修、收费保修时间各不相同，服务电话也有付费电话和免费电话之分，还有上班时间、固定值班、工作日24小时、365天24小时的服务时间差异；易用性方面则有底座可否拆卸，如何拆卸/安装，OSD菜单操作是否方便易上手，驱动安装是否简易有效等……测试完这些产品后，我们直观的感受便是产品间的确还存在各方面的巨大差异，如果有人还是要说同质化，那只能说明他对这类产品的理解不够细致全面。

测试过程中我们最大的困惑是指标问题：一些产品的个别关键指标在各种网站上能查到若干个版本（包括厂商自己不同语言的官方网站），厂商对自己的弱势指标也往往采用模糊化处理，如响应时间只标上升或下降时间指标，亮度对比度没有分典型值和最大值，可视角度没有标注亮度参数等。个别厂商给出的指标明显不合逻辑，如某17英寸LCD标称重量竟然只有2.5公斤（比绝大多数15英寸LCD还轻）等。鉴于产品的许多硬件指标无法进行实际测试，在本次横向评测的指标一览表中，我们对有疑问（表现与其指标不相称，或与同类产品有明显差异）的地方均加上了“？”标识。

正因为厂商对指标上的界定和标注存在模糊化，各产品在相应指标上的表现不尽相同。以可视角度为例，我们认为参测样机的可视角度基本达不到标称值，左右视角一旦偏离50°，就很难保证画面的亮度和颜色，甚至有的17英寸产品在正面直视时就能察觉到中心和边缘的视觉差别。而在长久困扰用户的信号响应时间方面，我们本次用于测试的《极品飞车——地下狂飚》游戏对响应时间的要求远不如想像中的高，而参测产品对付Flash播放更是绰绰有余。我们经对比测试认为，目前市面上响应时间在25ms以下的产品基本能满足用户的视频、游戏需求，而30ms以上的产品则有一定差距。我们特别建议那些有购买LCD意向的用户，慎重对待网络上的信息及厂商提供的指标，购买前尽量对产品表现进行多方实际考察，以确认其是否能满足自己的要求。

从2003年第四季度到2004年第一季度，由于液晶面板供应紧张和各大厂商调整产品线的影响，LCD的价格出现了一定反弹，但进入第二季度后，各大LCD厂商的降价消息便不断传来。在专题制作到尾声时，我们得到某LCD大厂提供的降价消息，其主力17英寸LCD价位已降到3299元！我们认为，也许LCD价格还会因为各种各样的原因而波动，但总体价格走势必然是下降的，而且2004年极可能会出现突破性的调整。

如果看到亮度1000cd/m²、对比度3000：1这样的指标，请不要太吃惊，因为现在的等离子显示技术完全能做到这一点！但等离子显示产品和CRT显示器之间巨大的价格鸿沟，决定了它的高端定位。对于市场来说，占统治地位的产品永远是技术和价格的结合体，LCD正走在这条路上，身后的CRT显示器在夕阳的照耀之下，正拉出长长的背影……

编者按：网络恐怖由来已久、蠕虫、木马、扫描、入侵……但事实上绑架IE浏览器可能是目前最常用的手段，最常见的绑架方式莫过于强制篡改IE首页设定和搜寻页设定。开始的时候绑架手法比较简单，但随着对抗的升级，更多隐秘的绑架手法悄然出现……

有奸盗
——IE的反恐战争

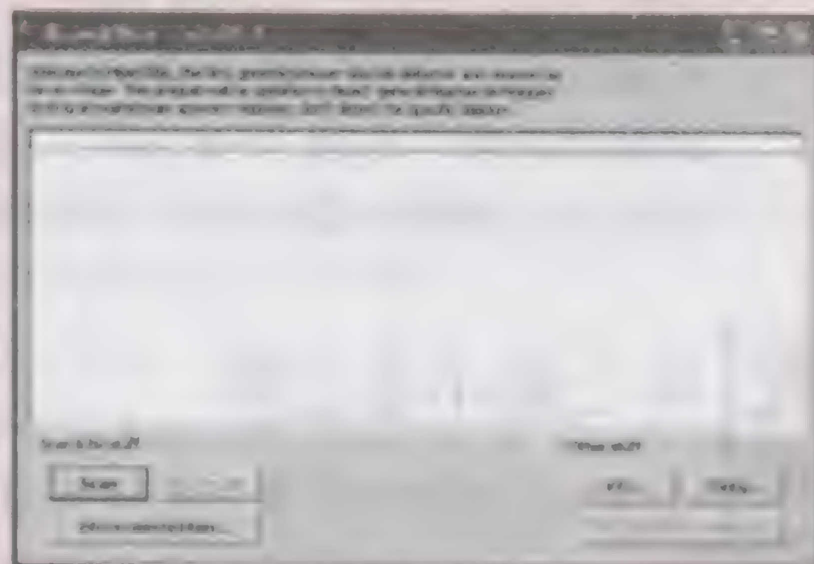
■广东 GZ

绑架 被忽视的网络恐怖

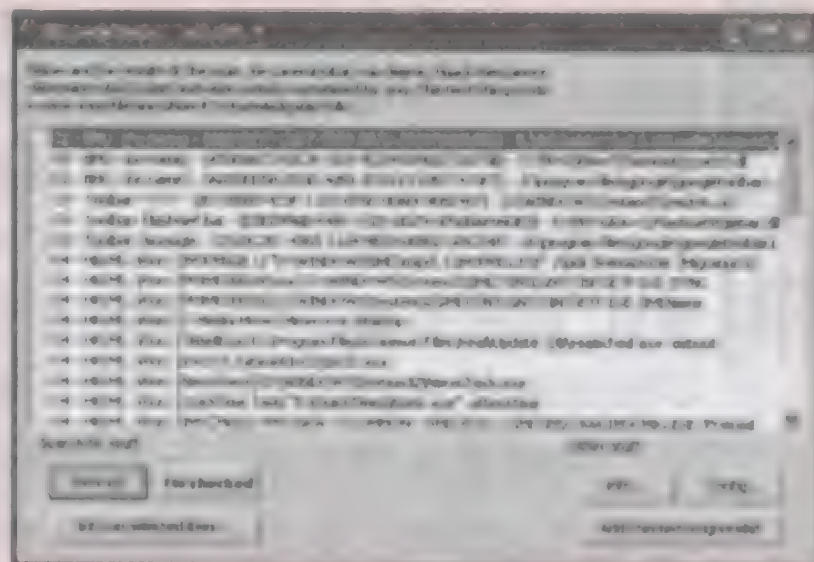
也许你只是安装了某个看似不相干的软件，或玩了玩网页上某个小游戏，甚至仅仅只是浏览了某个网站，但，其实你的IE可能已经被偷偷绑架。IE上可能无声无息出现某个工具条，一个凭空不断跳出的广告页面，或者习惯的搜索网址却总是转到一个莫名其妙的页面……仅仅如此还好，但可怕的是那些秘密收集你的信息，偷偷将其发送到世界上某个地方的间谍，糟糕的是这甚至是你自己允许的合法行为——有几个人会认真读完那长达几页或几十页的安装协议？更糟糕的是防火墙可能会对这些不闻不问——谁会去干涉IE的浏览？越来越多的用户发现自己成为受害者，却没有安全工具针对这些寄生虫！原因在于许多网络绑架手法游离在工具与病毒木马的边缘，从法律角度来说安全工具公司很难将自愿安装的软件作为病毒代码，即使它使用的可能是欺骗手段。这种无法界定的模糊性恰恰造成了网络恐怖大打擦边球，因此在目前传统安全工具对这些内鬼缺乏打击力度的情况下，你需要自己打赢这场IE反绑架的恐怖战争。

扑克通辑令 22种绑匪

有许多专门对应这种绑架的工具软件，比如说"首页修复者"等，可惜它们都只能对应于特定单一的某个已知绑架者，而对于难以被用户察觉且隐藏更深的IE绑架者则根本无能为力。普通用户甚至都并不清楚自己是否被劫持，对来他们来说，依靠自己去判断IE是否已经被绑是不可完成的任务，因此他们迫切需要一位勇入无间，揪出所有内鬼的帮手，HijackThis正是这样一位反恐精英（http://www.spywareinfo.com/~merijn/files/hijackthis.zip）。它通过简单操作就能将捆绑在IE上的所有程序列出来，大多数情况下也能安全地移除它们。

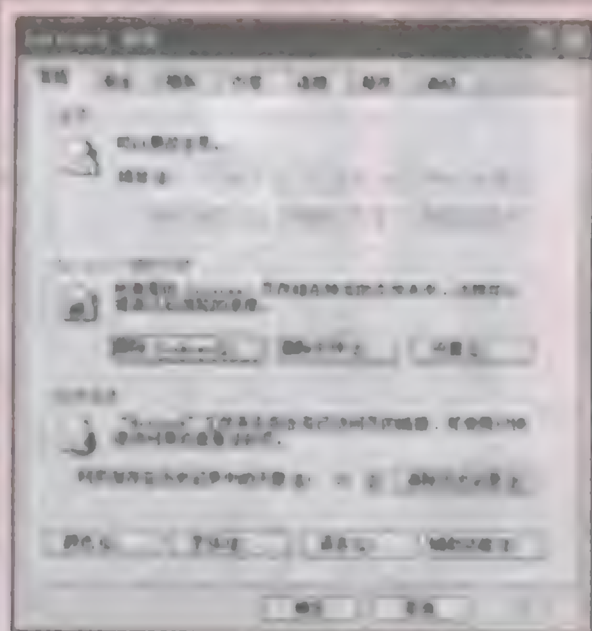

图1

HijackThis是个150kB的绿色小软件，其界面异常简单（图1），使用也极其简单，只要点击界面下方的"Scan"按钮，软件就会扫描并将其扫描结果列在中间窗口内（图2）。不过，其窗口内的记录都是像"O2 - BHO: (no name) -······- XXX\AcroIEHelper.dll"之类的条目，那么如何通过这些记录来获得帮助？事实上HijackThis记录中的每一个条目都是以一个分类名称开始，如每行记录开头的"R0、O1、O19"等表明了此条记录属于哪一类的绑架形式，紧接着后面的是绑架者的具体内容及位置等信息。其绑架形式的分类具体有22种之多，但究其存在形式与发展历程则可归纳为以下几大类。


图2

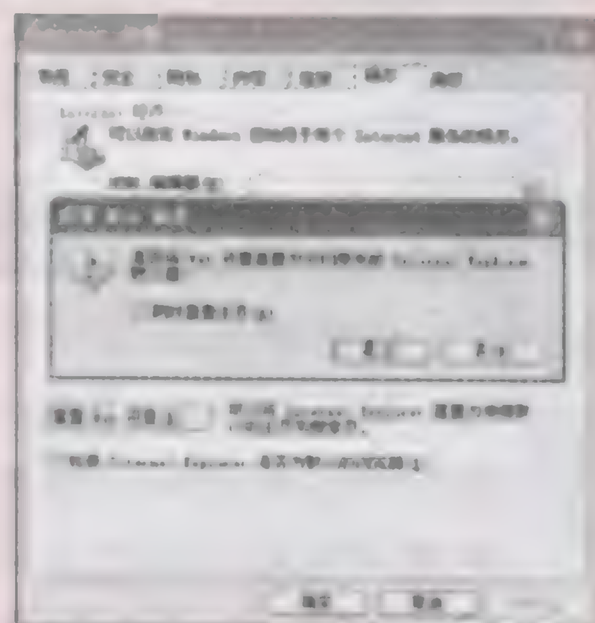
明火执仗的绑架

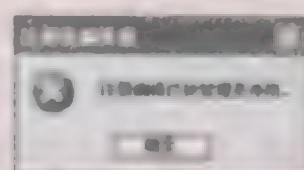
IE的首页和搜索页


图3

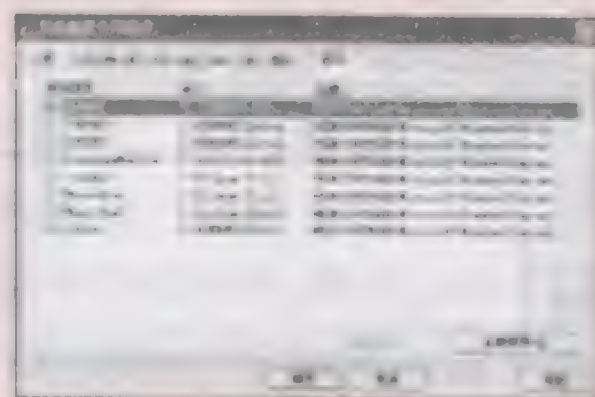
这是大家最为熟悉的绑架方式，绑架者目的是为了增加其网站点击率，期望以此获得广告商的垂青。其原理就是修改系统首页和搜索页的注册表值，如果原来没有就新建一个注册表键或项来达到目的，这样当IE启动时其首页就会链接到注册键对应的页面。为了防止用户通过IE选项来恢复首页，绑架者同时会采取几种限制恢复的手段，首先是添加有关IE的软件限制策略注册值，使得用户IE“选项”页的首页设置项呈现灰色无法操作（图3），接着修改隐藏系统目录“Windows\inf”下的Iereset.inf文件，将修改的首页和搜索页网址添加其中（图4），这样用户利用IE“程序”选项卡的“重置Web设置”按钮恢复首页时（图5），重置的实际始终是被修改后的网站首页（事实上一些品牌计算机的厂商或ISP也会这样做），或绑架者干脆通过修改控制面板的Control.ini文件，使得IE选项在控制面板中不可见，这些限制手段往往使得缺乏经验的用户无从下手。不过这种简单手法很快就被识破，修复方法也被广为传授——手动清除相应注册键值。于是绑架者又加入了新的绑架手法——将注册表编辑器禁止（图6），许多缺乏经验的用户也确实因此被困住，直到许多关于首页恢复的工具软件出现，问题才得到普遍解决。然而由于这类工具都只是针对注册表进行操作，所以当绑架者将病毒和木马的手段引入到绑架中，将首页绑架手法发展到其最终形式——绑架进程守护后往往就无能为力了。也就是说当用户使用工具恢复注册表后，再开机绑架者会利用某个程序将注册表首页再次修改。这种程序守护的实现使用两种手段，一种是修改添加系统的System.ini和Win.ini文件的相关启动项（图7），一种是修改添加注册表系统相关的启动项。对于处理这种综合性的首页绑架手法，单纯的工具修复是不能根治的，它要求用户必须了解有关进程的常识，区分出启动项中正常进程与非正常进程，先找到并删除修改首页的相关程序，然后再使用相关工具或HijackThis恢复首页即可（有关进程请参看2004年2期“实用软件”栏目的《学进程、杀木马》一文）。


图4


图5


图6

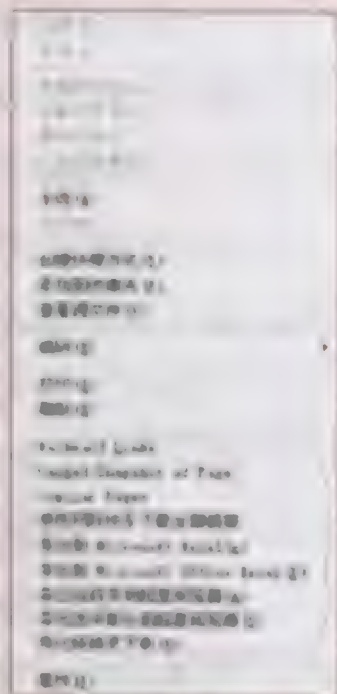
在HijackThis的记录中，分类“R0、R1、R2、R3”对应于IE的首页注册表修改项；分类“N1、N2、N3、N4”是对应浏览器Netscape/Mozilla的首页注册表修改项，分类“O6”是对IE选项的限制访问，分类“O14”对应修改重置Web设置功能；分类“O5”是IE选项在控制面板中不可见；分类“O7”是禁用注册表编辑器项；分类“F0、F1”是修改系统ini文件自动加载程序；分类“O4”则是修改注册表的启动项自动加载程序。

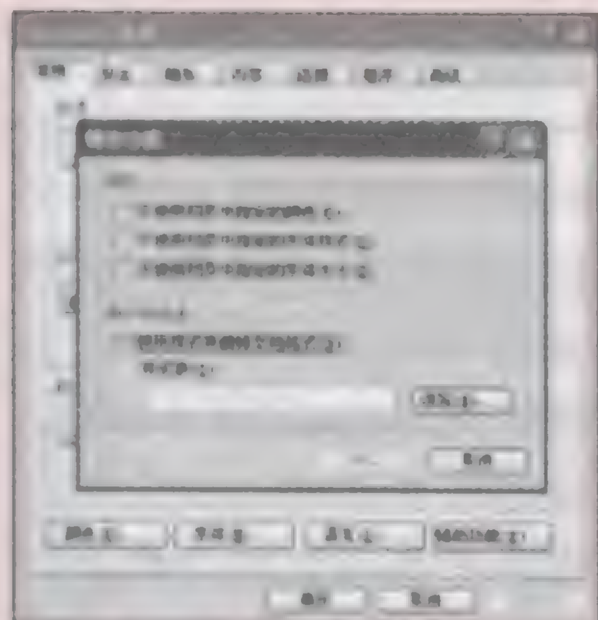

图7

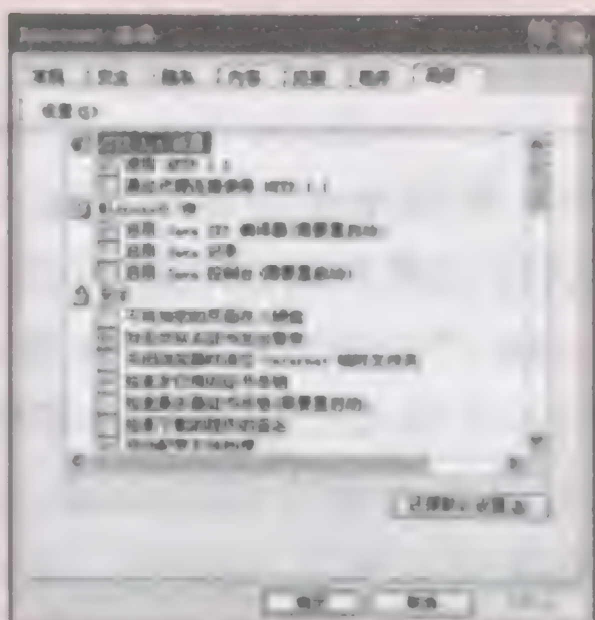
无声无息的入侵

IE上的不速之客

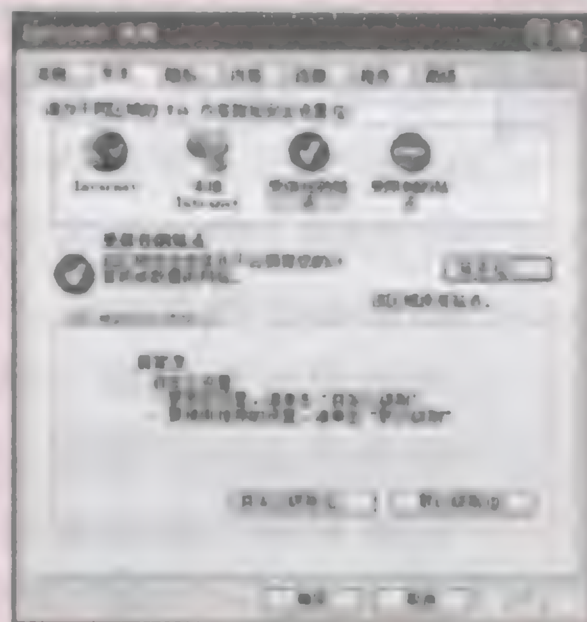
这类绑架方式看上去较为温和，其目的同样也是广告推销。通常的情形是不声不响地在IE右键菜单添加项目，或是在IE上添加工具启动按钮或在菜单上增添软件启动项目（图8），事实上许多正常的软件都会这样做，因为这样用户可在使用IE时无需切换而快速启动软件。表面上似乎绑架者将主动权移交给用户自己，只要不主动点击这些项目，就不会触发任何事件，但在实际使用中，用户误操作点击它们的几率较大。这些悄悄添加的项目可能只是将IE引向某个广告网页，也可能会启动某个程序而造成无法预知的可怕后果。即使这些项目是无害的，这种强迫推广和诱引使用的手段也难以让用户接受，事实上这仍是变相的广告行为。不过这些等待撞大运来启动的项目毕竟过于被动，其效果并不明显也很难估计。于是这类绑架手段慢慢变得激进，比如说添加IE的用户样式表。我们知道IE可以自定义观看所有页面的用户样式表，是为了帮助身体残障的用户更好地浏览（图9），此类绑架就是给IE强迫添


图8


图9


图10

加上用户的样式表，其后果就是使用IE上网时会弹出各种消息窗口，同时拖慢用户正常上网浏览速度。所幸对于这些不速之客，缺乏经验的用户即使没有能力修复，也很容易察觉和防范。这种手法好似姜太公钓鱼，毕竟还是需要"愿者"上钩，因此为了让用户始终成为"愿者"，此类绑架也发展出另外两种极为罕见的最终形式。一种是绑架者修改注册表，通过创建新键值在IE"Internet选项"的"高级"选项卡中恶意添加原来并不存在的项目（图10），希望通过混淆视听来达到目的。而另一种方式危害性更大，绑架者会在你并不知情的情况下，将某个站点添加为你的受信任站点（图11）。当然访问此站点时，它可以运行任何它想要运行的ActiveX，而这是十分危险的！当HijackThis在你的IE上扫描出这两种方式，就应该毫不犹豫地将其清除。


图11

在HijackThis的日志记录中，分类"O8"对应IE右键菜单中的添加项，分类"O9"对应IE界面上添加的工具按钮，或IE"工具"菜单中的添加项；分类"O19"对应用户样式表添加；分类"O11"对应于IE"高级"选项窗口中的额外项目，分类"O15"则是受信任区域中的不速站点。

南辕北辙的秘密

IE的网址重定向

用户在IE地址栏中输入自己熟悉的网站地址，打开的却是另外一个莫名其妙的页面，为何如此？毫无疑问这是中了重定向绑架，这类绑架的基本手法就是将IE地址栏中的网址指向错误的IP地址，使得IE实际打开的是错误的页面，而用户对这些却一无所知，当然基本目的还是为了广告。最简单的一种方法是IE DefaultPrefix（默认前缀）绑架，绑架者利用的是用户习惯。通常我们在浏览器中打入网址都不会打入协议前缀（HTTP://），甚至连WWW的前缀也不键入，因为IE默认会自动补上这些内容，比如说要访问21世纪首页，只要键入"21cn.com"然后回车就可打开网页，并不需要将"http://www.21cn.com"打全。绑架者会将IE默认前缀改变，比如将HTTP协议修改为FTP或其他协议，或将WWW部分修改为其他。那么键入"21cn.com"回车后IE可能转向类似于"ftp://www.21cn.com"或"http://bbs.21cn.com"的地址。不过这种手法仍然是盼望用户出错，只要用户输入完整的网址就能避免转向的出现，所以这种绑架虽然隐秘，但效果并不理想。绑架者当然希望用户即使键入正确完整的网址也会转向他的网站，于是修改系统Hosts文件成为新的转向绑架方式。我们知道IE访问网络时是通过DNS服务器将网络域名转换为IP地址，才能在网络上找到相应的网站，事实上IE在进行DNS请求以前，Windows系统会先访问系统中一个名为Hosts的文件（没有后缀名），在Windows 98系统下该文件在"Windows"目录，在Windows 2000/XP系统中位于系统文件夹下的"System32\Drivers\Etc"目录中。该文件其实是一个纯文本文件，用普通的文本编辑软件如记事本等都能打开。系统会查询此文件中是否有这个域名的IP映射关系，如有则调用这个IP地址映射，如果没有再向DNS服务器提出域名解析请求，也就是说本地Hosts的请求级别比DNS要高。而绑架者就是利用这点，修改Hosts文件将其网站的IP地址映射到其他域名上，比如说映射几个大的门户网站，用户键入这些被映射网址，IE实际打开的却是绑架者的网站，这种转向带给它的访问量就很可观了。不过上述两种转向手法能绑架的域名始终有限，而且一旦了解原理，普通用户也能轻易摆脱这些转向绑架。为了大量劫持域名，转向绑架者最终的目标放在域服务器上，也就是所谓的域绑架。绑架者会将用户的计算机偷偷修改指定为某个域成员，然后在指向域服务器上使用一个巨大的隐含域列表来实现大量的域名绑架，普通用户也许能马上发现绝大多数Internet的网址转到非正常站点网页，却几乎无力查清楚到底发生了什么。不过说破了并不神秘，这个手法其实也就是借用了某些ISP服务商和公司企业内部网络的普遍做法，只是它不告而为之使得普通用户手足无措。所幸这样的绑架者极少，一旦查出计算机指向域并非来自你的ISP或你公司企业网络，用HijackThis修复它即可。



在HijackThis的日志记录中，分类"O13"对应IE DefaultPrefix绑架；分类"O1"对应Hosts主机文件重定向绑架；分类"O17"则是域绑架。

忠奸难辨的困惑

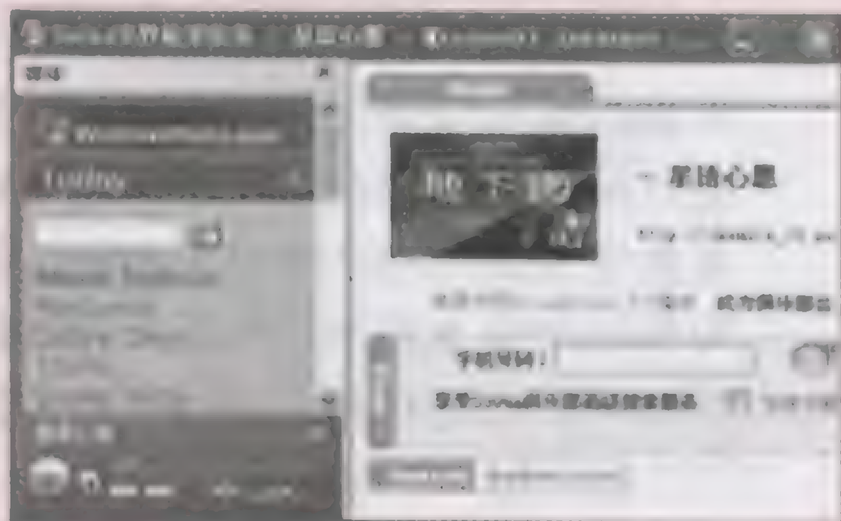
IE的辅助功能项

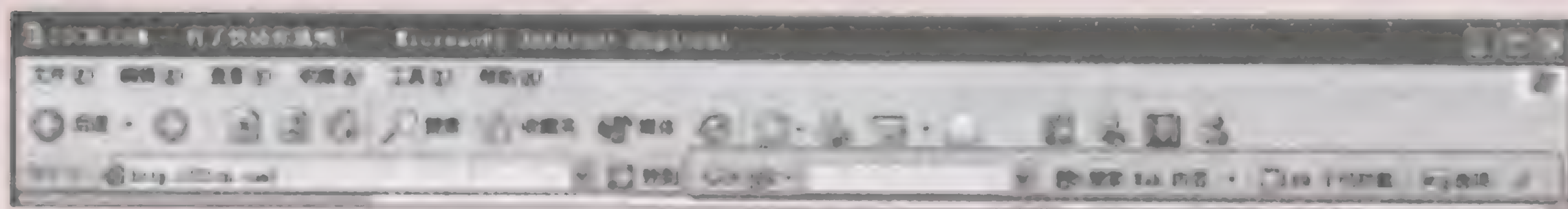
几乎所有上网用户都会主动安装一些软件为IE添加某些原来并没有的功能，以帮助IE更好地在网上冲浪。而绑架者很好地利用了这一点，将接受广告的软件绑定在某种有用的软件上，但可怕的是大多数间谍软件也正是以这种方式存在，它们通常被称为"Ad-ware"或"Spyware"。判断这一类绑架是十分困难的，因为用户可能根本就没有意识到已经自愿安装了这些项目。一个典型的例子就是常使用的网络蚂蚁或FlashGet下载软件，用户安装它们是希望获得IE所缺乏的断点续传及多线程下载的功能，但这些软件也同时会安装一个Radiate公司的BHO（Brower Helper Object，浏览器辅助对象）程序。这样当用户使用这些下载软件时，这个BHO也就开始传送广告到下载软件的广告条。如果用户对广告信息感兴趣的话就会点击广告条，在IE中打开与广告内容有关的网站，而点击信息也会发送给Radiate公司的服务器。最开始很少有用户读清楚了协议，明白同意安装这些下载软件也就是同意安装了这个广告条，事实上当初这个Adware曾经在国内外都引起了强烈争论，人们普遍都担心这是个收集个人隐私的间谍软件。不过随着时间流逝，这种方式以三方获益的结局得到了认可，Radiate公司以清白之身而成为广告支持软件领导供应商，软件的开发者在广告上获得了应有的报酬，而用户则以接受广告条得到了免费使用的软件。因此，用户根本不能以有用还是无用、自愿安装还是被迫安装的简单方式来判别IE的某种辅助功能的忠奸，判断的唯一方法就是认识辅助项存在形式，并逐一对照排除。

IE辅助功能实现有4种方式，最常见的方式就是通过COM组件为IE添加BHO。实际上你可以将一个BHO看作是一个小的应用程序，但它并不以实例存在，与普通程序的区别在于只要你启动IE上网，BHO实例也就自动创造并开始工作，当IE被终止时BHO实例也就接着消亡。BHO实例存在的形式应该说是多种多样的，比如说像Netants、Flashget那样的下载监视功能，也许是过滤网页中的Flash，或是过滤在网页中嵌入E-mail的尼姆达病毒。理论上来说，虽然BHO是为了帮助用户上网浏览，但实际上BHO能够做任何事情，当然就包括有害的广告与间谍功能了。即使是主观上帮助浏览的BHO，过多或本身设计不当也会与其它程序冲突，引起诸于页面错误、实时运行之类的错误，并严重影响IE的浏览性能。由于许多BHO都是隐性存在的，比如在IE中点击下载地址，FlashGet被启动后用户才知道下载已被监视，而更多的BHO都是在后台发挥着作用，普通用户根本就无法察觉。因此只有借助工具软件才能找出IE中所有的BHO对象，并通过其目录等相关信息判断出BHO的作用。

目前最为流行的IE辅助功能方式是为IE添加工具栏（图12），如添加地址栏、工具条、历史、状态栏、频道和收藏夹等。这其中由于Google ToolBar的巨大成功，工具栏已成为网络运营商争夺的主要阵地，其带来的效益是巨大而明显的，既能自我宣传，也能诱导、控制用户的浏览内容和习惯，还有比这种广告深度更长久的形式吗？因此越来越多的用户发现在不知不觉间IE上的工具栏又旧貌换新颜，可以说严重影响了用户的正常使用。即使用户能设置回自己熟悉的工具栏，但有害或过多的工具栏仍是巨大威胁，所以对于扫描出IE的BHO和ToolBar这两种辅助内容，一定要自己去仔细确定其具体功能，是帮助你还是在威胁你，即使杀错也不要放过。另外两种IE辅助功能方式的威胁较小，分别是IE插件和Active对象。IE插件存放位置是在IE的Plugins目录下，它通过IE的文件插件接口给IE增添打开其他类型文件的功能，比如说在IE上直接观看Flash、WMA文件，而不需要另外调用相应的软件（图13）。Active对象的情况类似，通常在首次访问某些网站时让你下载某个文件，安装后能实现某种功能，如在线杀毒、聊天室等。绑架者可将间谍软件的文件格式加入IE插件，这样即使间谍软件被移除，当IE打开间谍软件的文件时又会被重装。而下载安装的那个文件既是帮凶同时也是间谍或内奸，比如说有一段时间很猖獗的色情网站要求下载的观看程序，实际上也是长途电话的拨号程序。不过这两种手法都要求用户同意下载并安装，已经为用户所熟知的绑架是很难奏效的，这样的绑架者也日趋减少。

在HijackThis的日志记录中，分类"O2"对应浏览器辅助对象绑架；分类"O3"对应IE工具栏绑架；分类"O12"对应IE插件绑架；"O16"对应Active对象绑架。


图13


图12

投鼠忌器的尴尬

IE的底层劫持

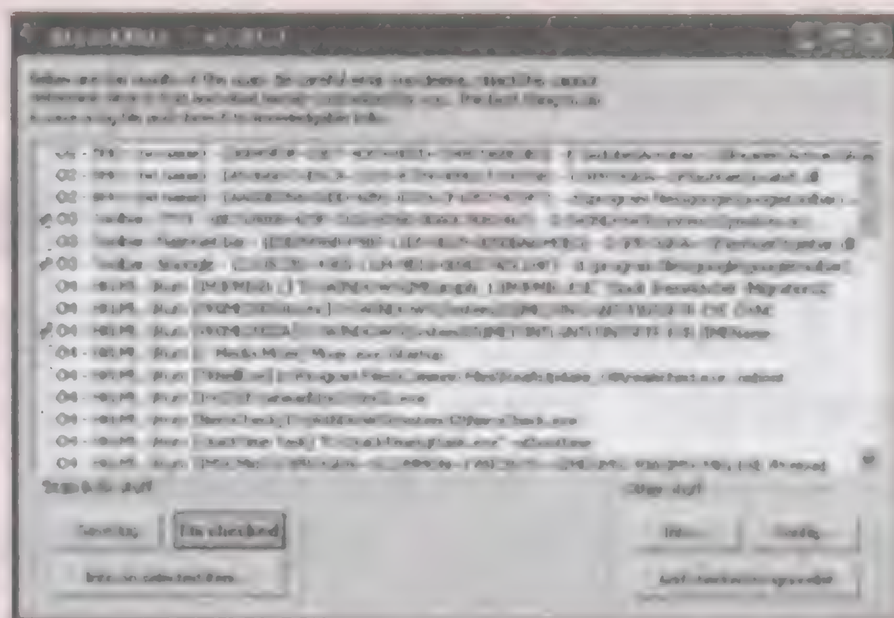
从底层劫持IE是比较少见的绑架手法，目前只有协议绑架和Winsock绑架。我们知道计算机协议也就是操作系统与程序、服务的交流"语言"，如Web应用的HTTP协议、FTP应用的FTP协议、资源管理器使用的File协议等。协议绑架者会在计算机中为其软件添加一个新的协议或是绑架某个协议，这样一来此软件仿佛拿到了良民证，在系统中的运行合法合理，从而也就能潜伏得更深。Windows Socket System（Winsock）是应用程序访问网络的最高关键层，它提供域名解析的供应者列表，也被称之为Layered Service Provider（LSP，功能层）。绑架者将间谍软件绑架在LSP上实现信息的收集，事实上这是许多防火墙才使用的技术。因为计算机的协议和Winsock都是较为底层的东西，劫持这些需要相当的技术，尤其是Winsock的劫持，所以这类绑架针对个人的并不多见。不过一旦扫描结果中出现这两类内容都可以肯定是被绑架了，需要记住的是，试图手动修复是个相当危险的操作。你必须知道，一旦LSP引用的文件丢失或被破坏，那么系统内将没有程序能够访问Internet，不要因为抓老鼠而打破花瓶。建议使用Cexx.org的LSPFix（http://www.spychecker.com/program/lspfix.html）修复Winsock绑架，而使用HijackThis来修复协议绑架。

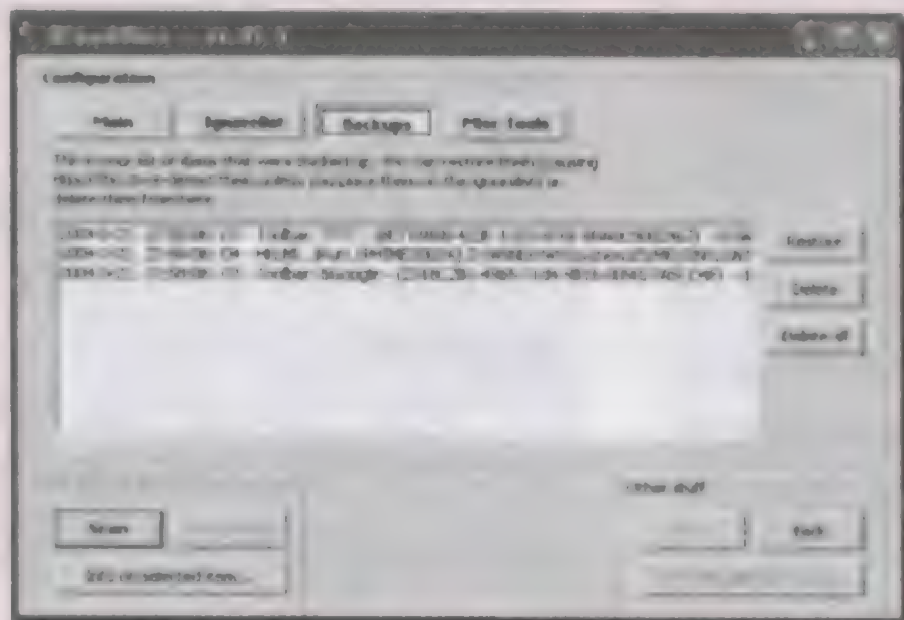
在HijackThis的日志记录中，分类"O18"对应额外协议和协议绑架程序，分类"10"对应Winsock绑架程序。

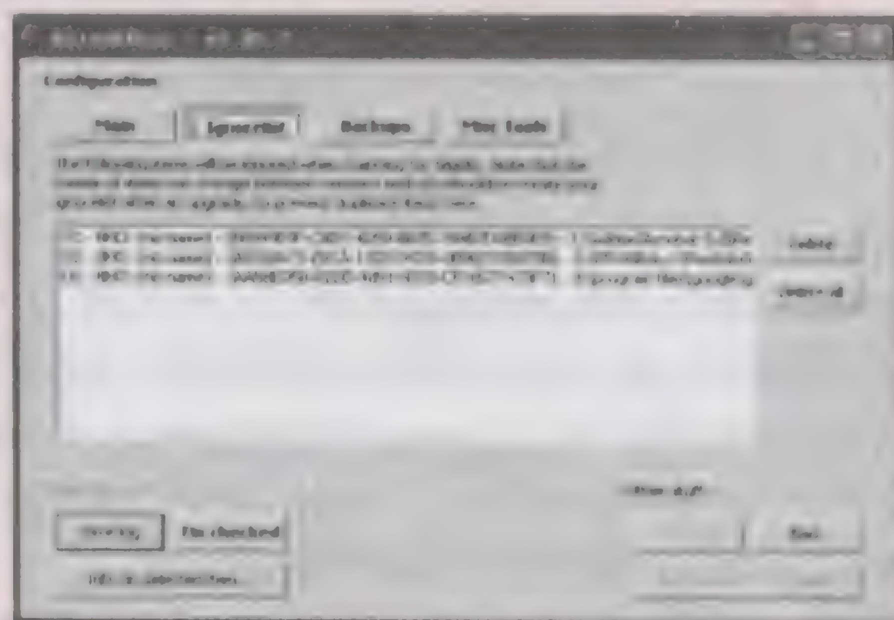
依图索骥

反劫持的指挥

至此我们对于劫持IE的基本形式都已了解，不过是否能摆脱这些绑架者仍然建立在你的判断基础之上，Hijackthis能做的就是忠实地告诉IE上被绑上了什么内容，但并不能告诉你它们是忠是奸。当然一旦你确认，大多数情况下你都可以使用HijackThis轻松清除内奸。操作非常简单，选中有害项目前的复选框，然后按"Fix Checked"按钮，就可修复被绑架的IE（图14）。所有被修复的项目Hijackthis都会自动备份，点击"Config..."按钮切换界面，并切换到"Backups"标签页，在这里可以看到被修复项目的备份（图15）。如果误删，可以在这里恢复，也可以彻底在这里删除项目。长时间地使用也许会让你的IE绑上不少东西，其中有好有坏，每次都要从大量正常的项目中挑出有害项目是件麻烦事，所以对于确认正常的项目可将其放入忽略列表中，如此新的扫描将跳过这些确认项目。选中想跳过的项目前的复选框，然后按"Add checked to Ignorelist"按钮，就可将其放入忽略列表中（图16）。


图14


图15


图16

常见的绑架形式及对应符号

绑架形式	符号
IE的首页注册表修改项	R0、R1、R2、R3
浏览器辅助对象绑架	O2
IE工具栏绑架	O3
修改注册表的启动项自动加载程序	O4
IE右键菜单中的添加项	O8
IE界面上添加的工具按钮	O9
IE"高级"选项窗口中的额外项目	O11
Active对象绑架	O16
域绑架	O17

OK，HijackThis的特点都已经掌握，但记住反恐的最终胜利仍将取决于你自己的决心，Good Luck，Commander！



编者按：某日，小编在网上逛至一QQ号和QQ币交易区，见一小伙儿在吆喝着卖“6无”QQ号，当即和他搭上了话，之后他便开始分析起我的QQ号来。最后分析出小编我的QQ号价值20元，我欣喜若狂，扬言要卖给他，于是我们交流了很久，接着便有了下文。

■山西 乔东

QQ也能赚钱？！

——QQ交易诈骗与反诈骗

“卖QQ啊！极便宜的”

“赠送QQ号啊！要的请进来！绝对无保！”

“出售Q币，0.6元1个！要的请快进！”

……

在很多论坛上我们都会看到这样的叫卖声，但是你敢买吗，你知道其中暗藏的陷阱吗，你知道如何分析QQ号的好坏吗，你知道你的QQ号值多少钱吗？呵呵，看完下文后你将会有一个全面的了解。



QQ号码交易反诈骗

如今很多网站上交易的QQ号码都属于“6无”号码（无密码保护、无绑定、非网页号、非会员号、非QQ行号、号码中无4），而且都是5位或6位的，这些号码对一些个人来说充满了诱惑，许多人都愿意花钱购得。



QQ号的分类

从号码使用费用分，包括普通QQ号、QQ网页号、QQ行号和会员QQ号。

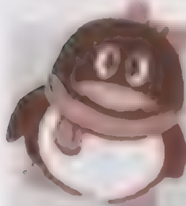
普通QQ就是大家以前申请的最普通的QQ，功能也最简单。

QQ网页号是从www.qq.com申请的免费QQ，但以3个月为期限必须登录一次，而且关于QQ未来服务的最终解释权归腾讯公司所有，现在申请的都是9位QQ了。

QQ行号是一种准会员号，收费标准为2元/月。提供了“会员级别的密码保护”、“手机重设QQ密码”、“享受QQ秀VIP功能”、“回帖通知到手机”等特别服务。具体申请地点在http://qqx.qq.com/moreg.shtml?guide/gui.shtml。

会员QQ包含则比较广，可以通过手机、Q币、虚拟卡或一些特定的网络商申请成功，收费标准为10元/月。具体申请方法为：进入http://qqx.qq.com/qqx_choose.选择号码逐步进行申请，不过现在只能申请到7位或8位的了。

除了“6无”号码外，还有其它约定的号码也在热卖，其中就有情侣号、生日号、百分靓号、手机靓号等，QQ号的价钱就和这些息息相关。



情侣号

末位数字相连的两个号码就是情侣号。在靓号地带选择一个情侣靓号然后按照最后一个数字相差一位的规则去查找就可以找到它的情侣靓号，比如110110和110111这两个就是情侣号。

生日号

生日靓号是以19开头的7位或8位号，号码排列符合19XX/X/XX或19XX/XX/XX的日期顺序，对应你的生日。比如你的生日是1983年1月23号的，则可供选择的生日号有：8位生日号19830123、7位号1983123、6位生日号830123。

百分靓号

以100开头的号码，例如100454550、100645434这些号，都是8位或9位号码且还是会员QQ，个人认为用处不是很大。

手机靓号

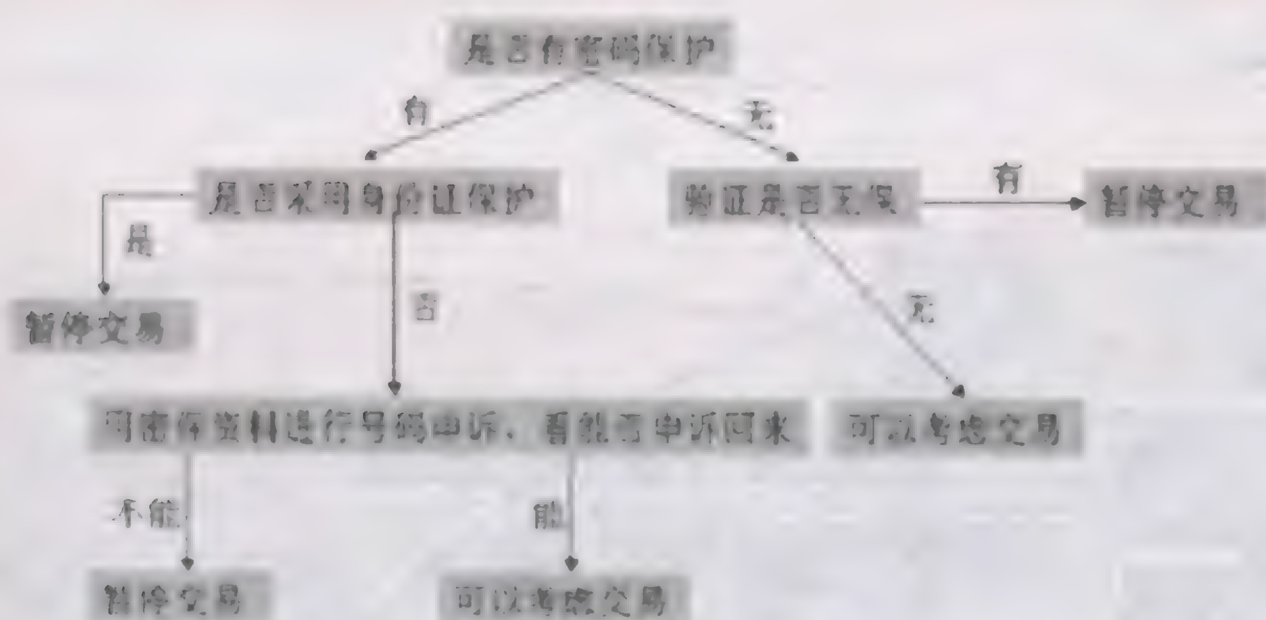
就是与你手机号码相匹配的QQ手机靓号。比如你手机号为：13735153110，那手机靓号可以选择137351***。

靓号地带

就是收费的5位、6位、7位、8位、9位QQ号，号比较好，收费10元/月。因为现在已经申请不到5位、6位QQ，倘若7位、8位的QQ不是那么靓的话，买7位、8位、9位的会员号就不是很值。

很多交易的人都急切地申明自己的QQ号是无保的，或者申明有保也不是用身份证进行的保护，或者申明卖的QQ号没有手机绑定，为什么他们这么申明呢？因为这在很大程度上涉及到购买者的利益，而且决定了QQ号的价格。

在卖家称号码无保时，买家可以进入http://service.qq.com/输入要查询的QQ号和验证码进行验证，如果出现“您暂时还没有申请密码保护这项服务”则说明诚心交易，如果出现密码保护问题则说明有圈套，如果QQ号没有密码保护，购买者买来后马上申请密码保护，或者申请手机绑定，或者申请加入会员，这个号码就相对比较安全了。笔者拨打腾讯客服电话后了解到申请QQ号时使用的



即使交易的号码无保，也不能保证交易的绝对安全。

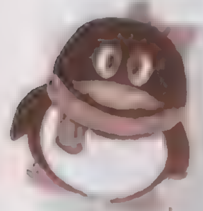
第一次密码很重要，不排除对方通过第一次密码取回QQ的可能性，但毕竟判断号码的归属是根据客服人员自己的判断，所以也没有十分确定的说法。如果交易QQ号涉及到的金额比较大，笔者推荐去有安全认证机制的网站上交易或者不交易。



申请密码保护

登录QQ客服：http://service.qq.com/，点击“QQ密码保护服务”，直接“申请保护”，输入QQ号、密码以及附加码，“下一步”后填入相关资料，提交即可。

如果是有密码保护的QQ号，本人就不推荐买了，虽然有保QQ仅卖无保QQ的一半或1/3价钱，但别人可以通过QQ服务里面的“取回密码”轻松将号码收回。就算购买者得到了当前的密码保护资料，但只要QQ号原主人知道原始密码保护资料也同样可以通过“号码申诉”取回密码。因此如果你确实要购买有保QQ号，需要先去“号码申诉”，如果能申诉回来就说明对方给的是原始资料，如果不能，就不推荐购买。但如果对方申请密码保护时用的是身份证号，那不管你拿到的是否为原始密码保护资料，对方都可通过把身份证复印件寄到腾迅公司来取回自己的号码。



QQ号码申诉：http://service.qq.com/psw/mo.shtml?psw_ss.htm，只要记得你第一次上网的密码和1~5个好友QQ号码，号码保护类型和数字输入正确就可以了。

查询QQ号码的历史状态：http://service.qq.com/cgi-bin/announce输入你所查询的号码，里面有被申诉次数，包括成功次数与失败次数，申诉的次数越多，说明这个号的危险性越大。

骗局一：用靓号低价诱骗买家

卖家A称其有一个QQ靓号，如23456，没有密码保护，买家B一查果然没有（方法见上），根据行情，B知道这个QQ号要是真卖价格一定不低。当B问A为何要卖时，A便以要做手术、买东西、做生意等堂而皇之的理由来解释要急于出手的QQ，并给出一个极其诱人的价格来吸引B购买，中途可能还会主动打几个电话给B。B说必须用那个号加他，A又开始解释，如在网吧上网不方便等。假如B急于获得靓号便匆匆付款给A，肯定就上当受骗。面对这种既希望得到又惟恐受骗上当的情况，笔者给出如下对策：

1.让他登录QQ并加你为好友。

2.最好是约见面来交易，如果不是同城交易就不推荐购买此QQ。

骗局二：双方换号破解密码

某天A遇到B，B使用一个非常好的QQ号与A聊天，比如说123456。B想和A换QQ号，A见号码很好自然心动不已，但是B要A稍微加点钱才愿意换，而且申明自己等钱用。A受不住诱惑，使用B提供的密码打开了QQ并得到了密码保护资料，于是A付款后与B换了QQ（同时交换了QQ密码）。A正陶醉在小钱大用的喜悦中，QQ上突然有个叫C的人加他，并且要A的银行账号，他要立刻汇款购得此QQ，而且不管A把价格抬到多高他都答应。A算计以后觉得赚了，便提供给C自己的银行卡号，C称一定尽快汇款。一般人的QQ密码、E-mail密码和银行卡密码都是一样的，A即如此，当A还沉醉在赚钱的喜悦中时，C已使用银行卡号和银行卡密码取走了A银行卡中的钱。

关于价钱

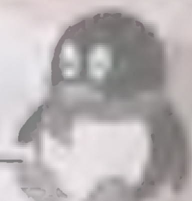
据据笔者的经验，一般的5位会员QQ价格在几百元左右，普通QQ的价格要高，5位“6无”QQ的市场价是1000元以上。比如说9开头的92764无保QQ，价格最起码在1000元以上，即使号码中有4也不会低于800元。现在炒作的大多都是5位QQ，6位号还没有什么市场，差不多都在百元以内。

QQ币交易的反诈骗



现在市面上Q币最便宜为2折，即10元的Q币只要2元就可以买到，这些Q币都是有些人利用以前的漏洞得到的（腾迅以前搞活动时，只要在某个品牌手机或是短信网站注册的人就送10个Q币，那时候有人一天24小时不停地刷，不过现在已经没有了），现在拿来卖，还有就是用公家的电话大量申请。如果说通过QQ号骗人好几千的是大骗子，那么骗Q币的就是小骗子了。如果你实在想买便宜的Q币，我认为可以先买10个，看看交易速度、信用如何，每次买卖不要超过50个，这样就算遇见骗子也不至于损失太多。

结语



3月13日，腾讯QQ最高同时在线人数再破600万，如此庞大的使用人群带来的利益是十分可观的。由于没有相关的措施和限制，寄生于QQ上的这些交易必定十分混乱，笔者曾经也被骗过很多次，因此非常希望将自己的经验教训讲出来，让大家有所了解和防范。新的聊天工具UC的出现让一部分人又看到了“钱”景，目前已经有人在炒作UC号了。但不管怎样，在现在的情况下谨慎交易是非常必要的。

网罗天下

■北京 优雅狼性

铁皮变宝马

http://www.zj-car.net/video/making_of_an_e46.wmv



创建于1916年的宝马公司是驰名世界的汽车企业，它由最初的一家飞机引擎生产厂发展成为今天以高级轿车为主导，并生产享誉全球的飞机引擎、越野车和摩托车的企业集团。宝马公司历来以重视技术革新而闻名，同时也十分重视安全和环保问题，因此它的售价高昂。尊贵、年轻、活力，这是网友眼中宝马轿车的形象，但你知道宝马轿车的生产过程吗？千万不要以为这是十分机密的事情，一起来看看这部短片吧。

从一块铁皮开始，经过切割、轧制、成型、喷漆等过程之后，一辆崭新的宝马车呈现在你的面前，总之，尊贵的宝马车在这里已不再神秘，连车里车外各种零件的安装过程也清晰地拍摄出来。请不要怀疑它的真实性，看看那些专注于工作的工人你就知道，这不是闹着玩的！

你知道车前那个著名的标志是怎么安装上去的吗？是什么让宝马车具有这么大的价值呢？相信看完此片后，你除了对汽车生产流程有了不少的了解外，对宝马车的价值也有了更多的肯定，那些先进的设备、精密的仪器、灵活的机械手以及洁净的厂房已经能够说明问题了。

还记得前段时间关于宝马合资问题在国内闹得沸沸扬扬的情形吧，你现在应该知道为什么宝马公司拥有这么大的魅力了！



当然你也不能错过三菱汽车的精彩广告，优美的场景、恢宏的场面，带给你的决不仅仅是震撼！

http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=28093（短片一）

http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=28094（短片二）



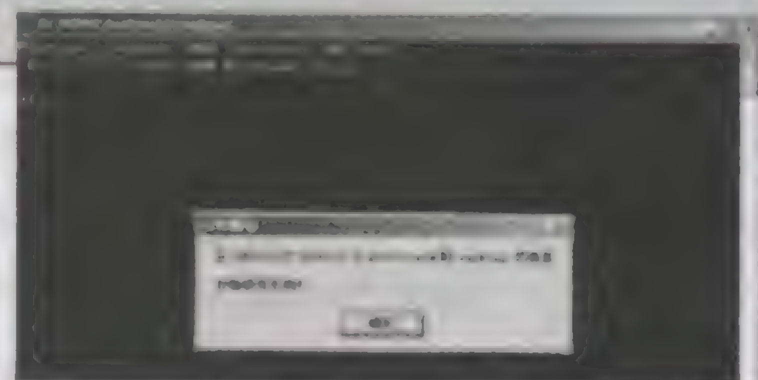
无敌爆笑鸟唱歌

http://www.dengjie.com/temp/bird.sw

某日深夜，笔者正在办公室内埋头苦干，突然从同事的音箱里传出来一首非常优美的音乐，笔者睡意顿消，P颠P颠跑去看时，只看到一只高跟鞋砸向了那只唱歌的鸟以及一声惨叫。此Flash绝对具有提神醒脑之功效，当你工作得六神无主、天昏地暗时，它就是你的醒神丹。

黑客追求自己的女朋友

http://bbs.cnunder.com/info/images/HackerMM.gif



追求MM是各有各招，在我们印象里十分神秘的黑客会用什么招数呢？难道黑客追求女朋友和我们通常的人不一样？匿名登录到MM的心里拒绝之后，你也可以试试"Love You"这个用户名，也许可以得到不同的结果哦！

超酷的Honda广告

http://dla.pchome.net/game/flash/nethits/honda.swf



这是日本Honda的广告片，据说Honda公司的领导看了后连说不错，以为是电脑技术做出来的，当他们知道这是由真车拆出来的零件做出来的事实时，当场惊呆了。

广告中使用的零件拆自于两辆真车，全是Honda工程师手工打造的。据传这个广告拍摄了605次，工作人员没有使用任何电脑绘图辅助，花费四天四夜在巴黎一个工作室拍摄而成。其中有一段是一个吊着的雨刷在空中旋转移动的镜头，拍成功的那次是唯一成功的一次。广告中轮胎里放的是螺丝和和螺帽，保持着十分精细脆弱的平衡，据说连摄影组成员走动时都得小心翼翼。常常一个大一点的动作或是不小心轻推一下什么，就得重复好几小时的工作。

看完之后相信除了感叹工作人员的绝妙创意外，对他们兢兢业业的工作态度也不得不佩服得五体投地。

小游戏

http://www.datacraft.co.jp/takagism/html/runnude.html

这是从一个个人网站上所有小游戏中精选出来的。点击"Try"按钮，游戏开始，整个游戏过程中用鼠标点击刚才那个按钮即可，它分3种状态：Hop（单脚跳）、Step（上升）、Jump（跳跃）。地面出现的猿人和鳄鱼以及天空中的鸟都不能碰到身体的任何一个部位。对付单个鳄鱼，Hop即可，对付单个猿人，除了点击Hop之外，还需要点击Step，当3种动物同时出现时，就需要连着点击3下了，而且在时间的把握上也是需要积累经验的。随着游戏的发展，难度也会不断提高，一起来吧！



经典浪漫的爱情故事

mms://stuff.supernj.com/vod2/korean/kiss.asf



《东京爱情故事》迷倒了很多恋爱中的男女，而《蓝色生死恋》更是赢得了不少泪珠，看来，韩国拍摄爱情题材影片的水平相比日本也是毫不逊色！这部由申玄俊主演的爱情短片在网络上流传非常广，其完整、凄美的情节在两位俊男美女的演绎下越发感人。

短片时间不长，从最初的相识、相恋、相爱，到后来为了爱情男主角献出自己的眼角膜，整个情节非常完整，连贯且自然。在镜头拍摄的角度以及整个气氛的渲染上，导演的功力非常深厚，还有那贯穿始终的歌曲使整个短片充满了淡淡的忧伤。

强烈推荐恋爱中的男女观看此片，相信看完之后你们的感情会上升到一个新的高度:)。

乔丹的广告

http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=27941

乔丹，一个令无数篮球迷疯狂的名字，一个进入NBA名人堂的伟大人物，他精湛的球技和顽强的意志征服了无数的对手和球迷。谁能与之匹敌？科比吗？不，还是乔丹！进来看看两个乔丹之间的一对一单挑吧，绝对经典，值得珍藏！



夏天的味道

——阳光偶像机第二波

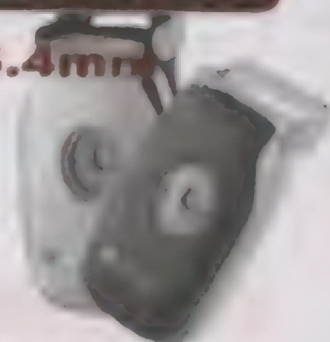
“硬糖” PHILIPS 530



尺寸：94mm × 44mm × 18mm
重量：85 克
颜色：数码绿、梦幻蓝、星白、钛金属、典雅黑、流行银
市场参考价：1900 元

作为时价2000元以下的一款主流机，530首先让人眼前一亮的就是65k色、128 × 128像素的真彩屏，这在同价位的机型中堪称罕见。机身采用经过拉丝处理的金属材质，侧面及后背盖则是带夜光效果的半透明硬塑，其质感搭配上待机时的黑屏以及环状键盘的出位设计，通体洋溢着科技化的现代美感。来电时，5个外闪灯会随着铃声的节奏同步脉动，同时，前面板和后盖都可换壳。530支持EMS/MMS短信，铃声为32和弦。位于屏幕上端的两个功能健，分别对应它在音效方面的两大看家本领——收音机和混音器。其FM调频收音机支持免提，并提供了时长为1分钟的录音功能，录下的音乐可以拿来当铃声，Be DJ编辑器则是个性化铃音的利器。利用来自收音机的丰富素材，通过调整乐器、旋律等元素的组合，即使是不通音律的使用者也可以轻松打造专属于自己的铃声。530具有红外接口，但不支持蓝牙和Java。除了菜单过于繁琐和短信输入不够简便的“飞”系通病外，相中了530的朋友还需要特别注意一下所谓的“亮点”问题，也就是首批上市的部分530产品中，开机数小时后，会在屏幕右侧随机出现微小亮点。这很大程度上是由于去年出厂的机器软件中存在Bug导致的，通过识别CN码挑选45周之后生产的批次，加上在卖场仔细看机基本就可以无需顾虑了。

“腕表” SONY Ericsson Z208



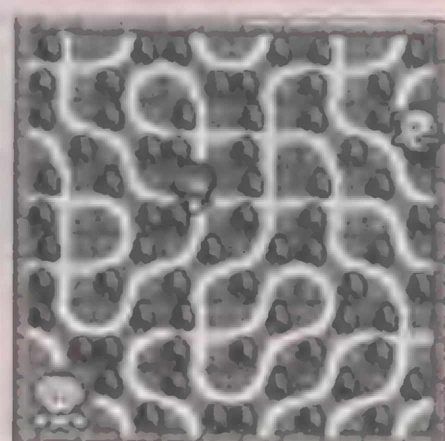
尺寸：96.4mm × 52mm × 25.4mm
重量：98 克
颜色：珍珠白-豆红、蓝-银
市场参考价：1850 元

早在面市前，Z208就以前卫优雅的外形征服了一大票玩家。只要亲近把玩一下，无论是GG还是MM都很难不被其韵致的身形和完美的质感所倾倒。其实Z208功能相当单薄——录音、彩信、Java、摄像头统统不支持。奇怪的是很多人虽然对此一清二楚，却依然心甘情愿做了“她”的俘虏，可见“漂亮者生存”这话还真对。Z208的美是源自诸多时尚元素的结合：流畅的机身线条与别致的外屏时钟搭配和谐，新颖的提挂式设计充分迎合了年轻人的运动活力，扣合式面板可轻便地变换出不同的心情。而为这些锦上添花的则是磨砂机身材质和协调的整体色调。采用4096色的STN内屏配合128 × 128像素实际表现尚可，而铃声则是中上水准的40和弦。要说遗憾也真不少——首先是内存太小，电池在正常使用下续航也不过3天，再有就是后盖总是不紧且通讯簿不够人性化。只是，与“她”相伴的好心情通常足以让使用者不会计较这些缺点啦。

GAME 加油站

天使森林





制作公司： 数字鱼移动娱乐
资费说明： 5元
适用机型： NOKIA S40：6108/6220/6610/7210/7250
应用类别： 游戏百宝箱→情景游戏
发送方式： 发送 M 到 10200520023

游戏简介： 在古老的特罗布里恩群岛上有一个埃洛斯王国，埃洛斯国王和蔼可亲，他的儿子爱德华王子更是青年才俊，深得王国人民的爱戴。王国附近有一片很大的森林，森林里有一位热心、美丽的守护天使索菲亚，因此当地人也叫这片森林为天使森林。但森林的深处一直没有人去过，因为那里还居住着凶猛的幽灵狼，它们一直被索菲亚看守着，不能走出森林。在天使森林的旁边住着一位美丽的农家姑娘，兰妮，她和王子深深相爱。可是埃洛斯王国的邻国涅波夫王国的舒娜公主也深爱着爱德华王子。当她知道爱德华爱上了美丽的兰妮后气愤万分，便命令她的卫士将兰妮绑架到森林深处，将兰妮留在那里。王子得知后立刻出发，只身去天使森林寻找兰妮，但只凭王子的力量怎么能实现目标呢，善良的守护天使决定帮助王子找到他的爱人，而你所扮演的角色就是善良的天使喔。

最新趣味短信集锦

如果一片树叶代表快乐我就送你一片森林，如果一滴水代表祝福我就送你一个东海，如果一根针代表我对你的情意我就送你一个仙人球，小样，我就不信扎不死你！

河南 茹倩推荐

对你之爱，比司马还迁！对你之情，比诸葛还亮！对你之心，比关云还长！对你之意，又何需说明呢！

广西 蓝色幽灵推荐

你好！这里是168点歌台，你的朋友点播了一首动听的歌曲祝你节日快乐，万事如意！由于系统忙，本台一时发不了，只好劳请你自己哼哼！

南京 小乖推荐

月满西楼，总是千年的心伤，涛声依旧，不见亚洲的门槛，今天的你我，怎能重复黑色的故事，这一张旧球票，能否看到你的出线。

河南 小草推荐

愿我们的爱情永远像幽淡的清茶，香浓的咖啡，浪漫的红酒，热烈的伏特加那样多姿多彩，让人回味……

上海 宝贝推荐

春的浪漫，夏的浓郁，秋的成熟，冬的凝重，走过路过，不要错过，今生有缘，缘聚你我。

重庆 冰红推荐

阿呆考试不及格，于是给弟弟拍了个电报：请父亲作好思想准备。不久弟弟回电：父亲已经准备好，现在请你作好思想准备。

山西 Boston推荐

这些短信均是读者发来，如你是其中某一条的原创作者，请来信告知我们，经核实后我们会按照稿费标准付费给你。我的联系邮箱是：cjan@popsoft.com.cn



网上热门手机排行榜
(2004.3.20～2004.4.20)

排名	品牌型号	价格
1	诺基亚 6230	4400元
2	索尼爱立信 T628	2860元
3	三星 SGH-X458	2000元
4	松下 X66	2400元
5	摩托罗拉 V600	3950元

此排行榜由太平洋电脑网提供

排名	品牌型号	价格
1	三星 SGH-S308	2700元
2	诺基亚 3100	1438元
3	摩托罗拉 V303	2750元
4	诺基亚 6820	3410元
5	诺基亚 7200	3980元

此排行榜由太平洋电脑网提供

点评： 65k色的TFT彩屏、支持Java和蓝牙、拥有红外及数据线接口已经成为网上热门手机的标配。没有一款国产手机能够进入网友的法眼，完全已经说明国外品牌的手机除了在质量上的优势外，在款式的设计上更是不遑多让。

监听无处不在



手机通讯的过程就是将语音信号转换为电磁频谱，然后再转换为语音信号的过程，这是一个开放的通信系统，因此，只要有相关的设备，就能在任何时间、任何地方获取任何人的通话信息。

随着通信技术的发展，手机具备了"自报家门"的功能，别人能够通过这种服务随时跟踪你的位置，即使是在待机状态下，手机与通信网络之间不间断的交换信号也能被识别和监视。在手机芯片中植入特殊功能或者在手机中加入有窃听功能的芯片，你一拨电话便可能随时被窃听。

市面上出现了很多地下销售的手机窃听器，价格从几十元到几万元不等，买者多为保镖公司、私家侦探或者一些个人，在此笔者提醒大家注意。

手机小贴士

手机短信息病毒

症状： 用户查看不明来历的短信息后，手机自动关机，严重的甚至会出现死机的情况。

案发地： 去年在欧洲广泛流行，年初开始出现在天津、山东等地，最近北京移动和联通公司已经接到关于手机短信病毒的报告。

原理： 一种病毒专门针对一个国外知名品牌的手机设计，攻击者利用手机芯片程序中的Bug，发送精心设计的短信或者彩信，造成手机内部程序出错，从而导致手机不能正常工作，出现自动关机的情况。

解决方案： 将手机卡取出后装进其它品牌的手机，同时将这条短信删除即可，不会伤害中毒手机中的硬件设备。



应用心得

编者按： 本次说一下稿件选题的问题，近期收到某些作者的投稿，打开一看，全是类似“某某软件使用技巧XX则”的题目，而这某某软件都是大家日常会用到的，不是说这种常用的软件就无技巧可言，但是这种对“老”、“旧”技巧的总结和汇总对于我们大多数读者来说，看过之后不会得到多大的收益。所谓“应用心得”就是作者自身在使用电脑过程中的心得，只有自己不断研究，自身的水准才能提高，写出的心得才能使尽量多的读者受益。

本期推荐文章

■《用ACD FotoCanvas给数码相片降噪》

数码相机越来越普及，这篇文章介绍的技巧能派上大用场了。

■《看懂Windows的错误代码》

Windows系统再出错就不用急了。

用ACD FotoCanvas给数码相片降噪

■北京 小虫

ACD FotoCanvas是ACD Systems公司开发的一款图像调整软件，它集成在PowerPack版本的ACDSee（4.0以上）里，也可作为一款单独软件。笔者用的是ACDSee PowerPack 5.01，集成ACD FotoCanvas 2.0，平时主要用它的图像旋转功能，进一步操作则交给Photoshop执行。最近偶然发现ACD FotoCanvas 2.0的降噪效果甚至比一些专用软件更好，而且使用起来非常方便！下面笔者通过实际操作来演示这个功能。

图1是一幅用尼康D100数码单反相机接在望远镜上拍到的光线非常暗弱的彗星相片，由于曝光时间长达2分钟，画面产生了很多噪点。用ACD FotoCanvas 2.0打开该图像（也可在用ACDSee浏览时直接点击“编辑器”），然后点击“滤镜”→“噪音”→“中点噪音迁移”（如图2），选择滤镜形状，这里取“方形”（如图3），点“确定执行”。通过两次中点噪音迁移操作，得到一幅降噪后的图片（如图4），再仔细调整一下色阶、亮度、对比度即可得到一幅漂亮的彗星相片了（如图5）。



图1

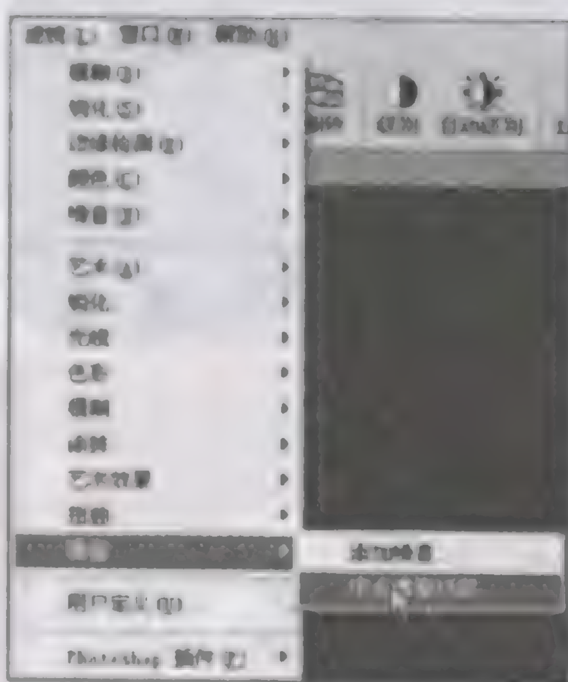


图2

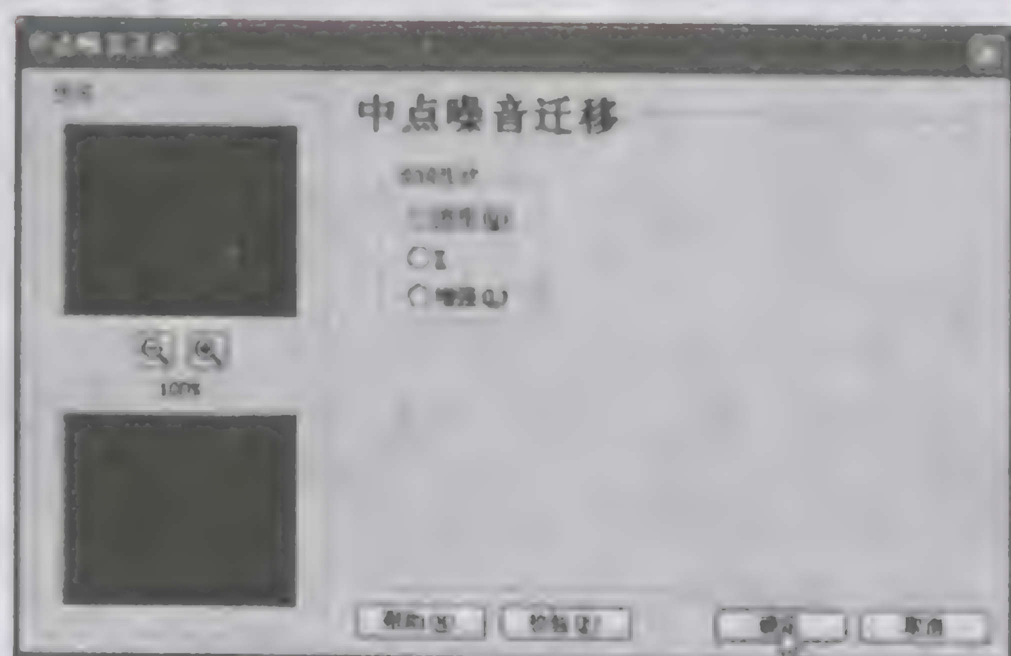


图3



图4



图5

闪存用电量一查就知道

■山东 西贝

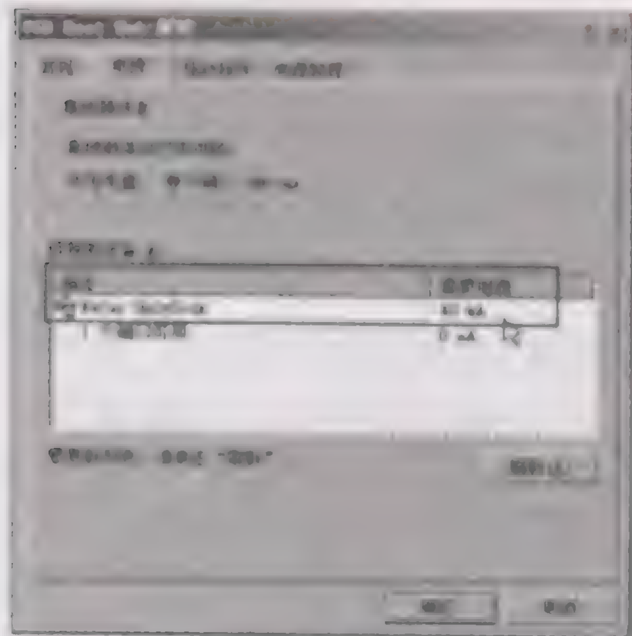


图1

或许，你已使用闪存多时了，不过闪存的耗电量你可知晓？下面的方法让你知晓闪存的耗电量（操作以Windows Server 2003为例）。

1.单击“开始”→“控制面板”→“系统”。

2.单击“硬件”选项卡，单击“设备管理器”按钮。

3.单击“通用串行总线控制器”前的展开指示器“+”，然后右键单击其下闪存使用的“USB Root Hub”，再单击“属性”。

4.单击“电源”选项卡，在“需要电源”下，系统列出的“XXmA”即是闪存的功率要求（如图1）。

当然，进行上述操作前，首先确认闪存已经插入电脑USB口。如果不知道闪存使用哪个“USB Root Hub”，可在“通用串行总线控制器”逐一试看。

快速修复受损的IE

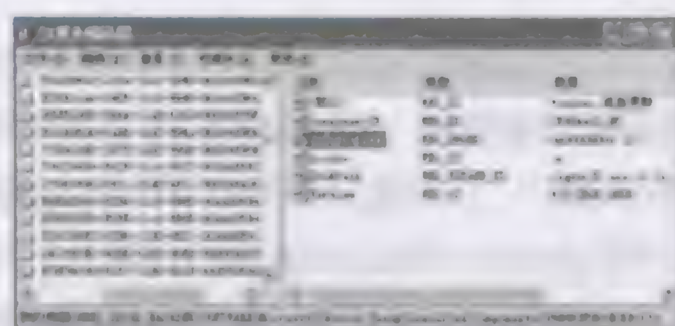
■辽宁 乔珊

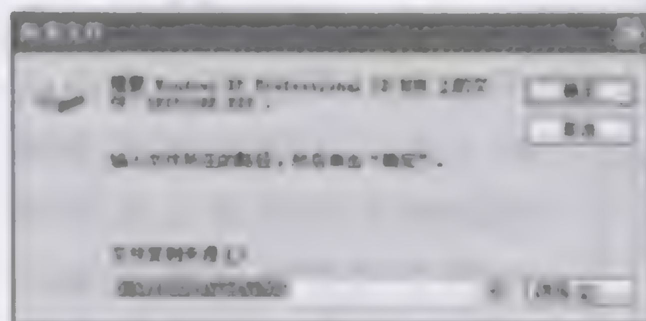
近日，朋友的IE出现故障，表现为启动IE系统就报错，而系统的其它功能均正常。这种情况肯定是IE文件受到了致命损坏，这类故障查找修复起来比较困难，还不如重装IE来得爽快。可现在是无法启动IE，也就不方便上网下载，仿佛是进入了一个死胡同——要修复IE就要上网下载完好的IE，而要上网就必须先修复IE，无计可施之际突然想到去Windows XP安装光盘中提取，方法如下。

第1步：点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“Regedit”，回车后打开注册表编辑器。

第2步：依次展开如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\ActiveSetup\Installed Components\{89820200-ECBD-11cf-8B85-00AA005B4383}]，在右侧的窗口中把DWORD值“IsInstalled”的数值由“1”修改为“0”，如图1所示。

第3步：点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“rundll32.exe setupapi,InstallHinfSection DefaultInstall 132 %windir%\inf\ie.inf”（不包括引号），回车后，开始复制文件。


图1


图2

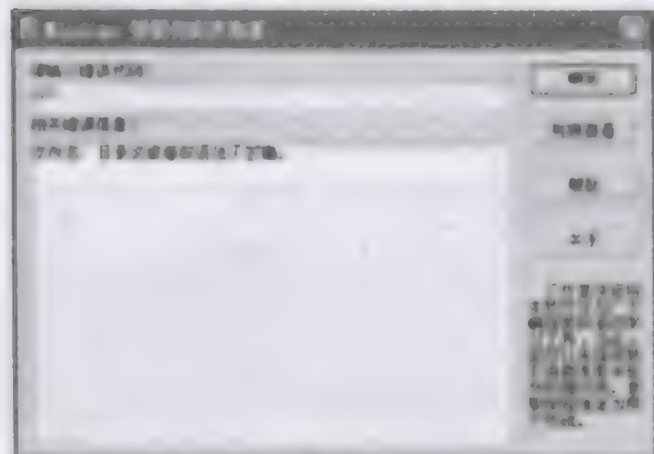
第4步，当弹出需要Windows XP安装光盘上的“Iexplorer.exe”时，如图2所示，插入Windows XP安装光盘，点“确定”按钮。安装完毕后，重新启动计算机，受损的IE又恢复了往日的活力。

奇门遁甲

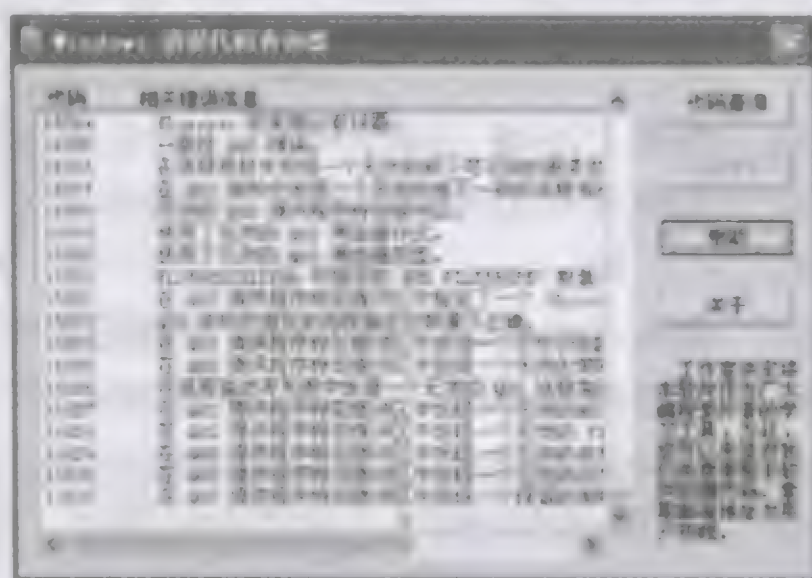
看懂Windows的错误代码

■上海 王光临

Windows在运行出错时，会弹出一个错误提示窗口，提示用户程序或者系统出现错误。一般情况下Windows会在这个窗口里告诉你出错的原因，但在某些情况下这个错误提示窗口给出的只是一个错误代码，不熟悉的朋友就只能束手无策了。那么这些错误代码代表着什么意思呢？其实每个代码都对应着一个系统错误，如果能看懂代码就能了解是什么地方出错了。怎样才能看懂这些代码呢？今天给大家介绍的这两款错误代码查询器，可帮助你看懂Windows的错误代码。

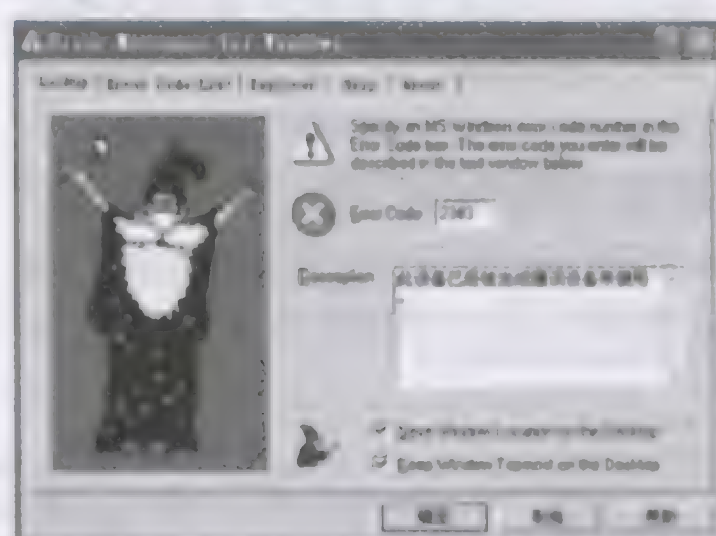

图1

首先介绍的Windows错误代码查询器（下载地址是http://www.crsky.net/soft/796.htm）是一款由冰点工作室开发的免费软件，安装简单，使用也很方便。程序执行后主界面如图1所示，当我们遇到错误提示后，记下错误代码。然后将代码输入查询器的代码输入框，单击“确定”，接着在“相关错误信息”中就可看到该错误代码所包含的错误信息了。代码输入范围是“0～12000”之间的整数，如果超过这个范围就会提示出错。

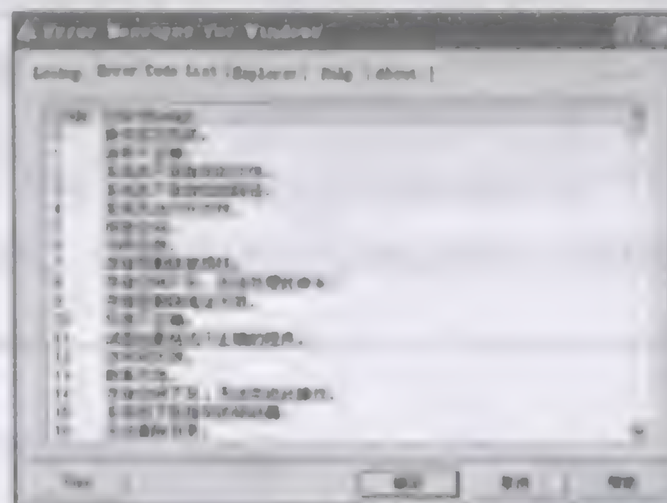

图2

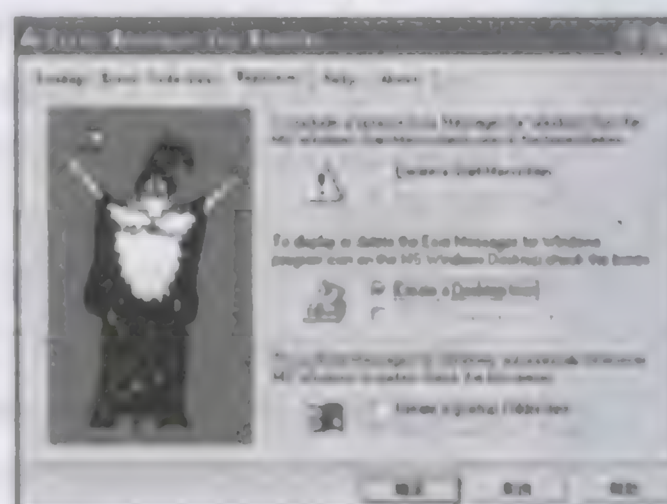
单击窗口中的“列表”查看按钮，可将所有代码以列表的形式查看，这里我们可看到所有的错误代码（如图2）。知道了这些代码的含义，就能明白出错的原因，就可对症下药了。

接着介绍的是MS Windows Error（下载地址是http://www.gregorybraun.com/MSWINERR.ZIP）。它的使用方法和Windows错误代码查询器基本相似，不同的是，它增加了一些小功能，比如记录窗口在屏幕的位置和保持在最顶端显示等。程序执行后主界面如图3，在“Error Code”框中直接输入错误代码，就可在下面查到代码的含义了，别担心它是英文软件，如果你的系统是中文的，查到的结果还是以中文显示的。如果你不习惯英文界面那么可下载它的汉化版本。


图3

同样它也提供了错误代码列表供我们查询，单击“Error Code List”选项卡就可看到了（如图4）。另外，在“Explorer”选项卡中MS Windows Error还提供了几个方便的附加功能（如图5），他们分别可在开始菜单建立程序连接、在桌面建立快捷方式、将连接放入启动组，以便开机就能加载MS Windows Error。


图4


图5

有了这两款小巧的错误代码查询软件，我们再也不会被突如其来的错误吓唬住了。明白了错误的含义，问题解决起来也就有头绪了。由于它们体积不大，完全可装入软盘随身携带，给别人打理电脑时也是一款得力的工具呢。感兴趣的朋友赶快下载试试吧。

FTP传输软件新锐UltraFXP应用秘籍

■甘肃 夏天

相信许多朋友可能和笔者一样，一直使用FlashFXP作为FTP传输软件，不过自打接触过UltraFXP以后，我就开始"喜新厌旧"了，改用UltraFXP作为首选的FTP客户端软件。UltraFXP为什么有这么大的"魔力"呢？相信大家看了以下关于UltraFXP的"独门秘籍"就知道了。

一、测试FTP站点连接有效性

启动UltraFXP程序后，按F4键调出"站台管理器"，在弹出窗口中切换到"测试所有站台的生存状态"标签页，在此点击"测试"按钮，程序将自动连接测试所有已添加的站点的连接状态。当测试完毕后，标识为绿色对号的站点表示可连接（在此还可查看其Ping值大小），标识为红色叹号的站点表示当前不可连接（如图1）。对于失效的站点可设置为"禁用"。笔者感觉此项功能极其实用，因为目前在网上收集到的个人FTP中，除了少数较为稳定外，其它的不是IP变更就是密码失效，极其不稳定。如果按照FlashFXP的站点管理方法来逐个尝试连接，实在是耗时费力。

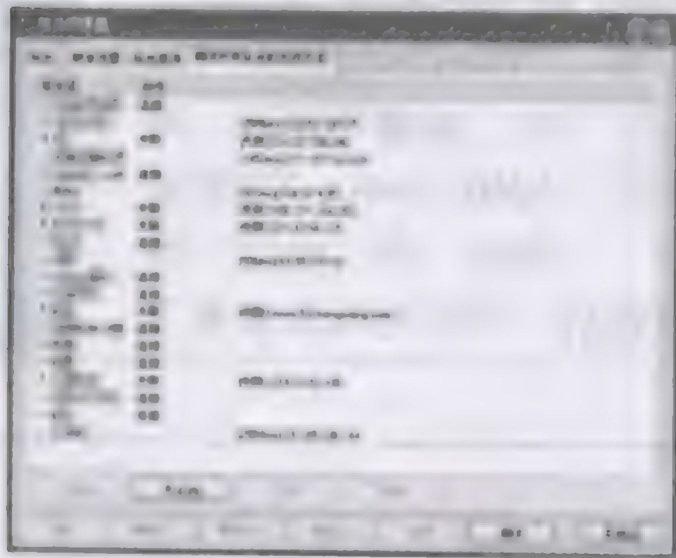


图1

二、自行设置快速连接站点菜单的行数

在FlashFXP中，我们需要手动更改安装目录中的.ini配置文件，才能定制其快速连接站点菜单的行数，而在UltraFXP程序中可直接设置。点击菜单栏上的"选项"→"配置UltraFXP"，在弹出窗口中选择左侧视图中的"显示"，然后在右侧的设置视图中勾选"分割快速连接站点菜单"复选框，再在文本框中输入指定行数，并确认操作即可（如图2）。

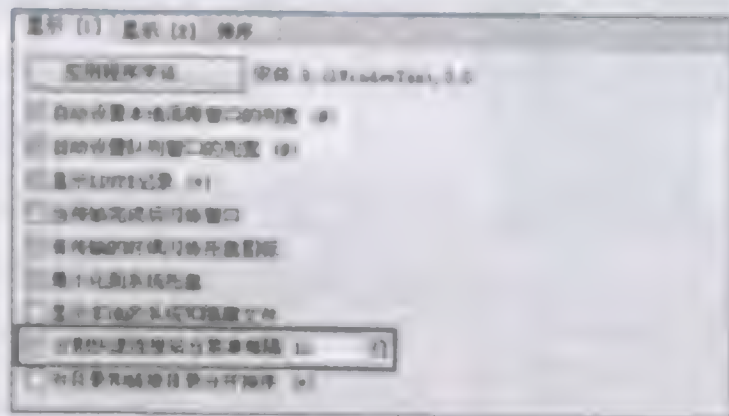


图2

三、多站点连接

在FlashFXP程序中，虽然也可同时连接到多个站点，但需要开启相应数量的程序窗口，而在UltraFXP程序中则可实现在一个窗口中连接到多个站点。这不仅可减少系统资源消耗，同时也便于管理。当你需要连接到其它站点时，点击菜单栏上的"容器"→"新建站点容器"，然后点击工具栏上的"连接到FTP服务器"按钮，选择指定站点即可。接下来大家可查看界面左下端的站点容器视图，其中显示了当前连接的多个站点信息（如图3），在此可很方便地切换站点。

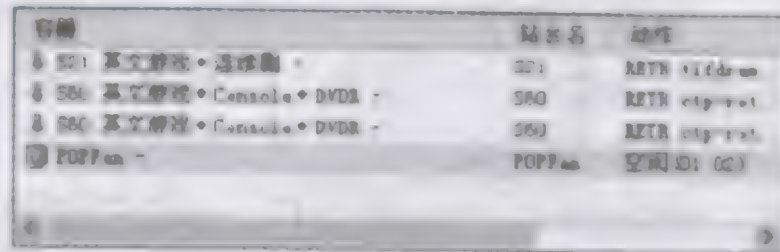


图3

四、自动校验下载的文档

如果我们所下载的内容包含SFV文件，UltraFXP会自动校验下载文件的完整性，以检测其是否损坏（如图4）。

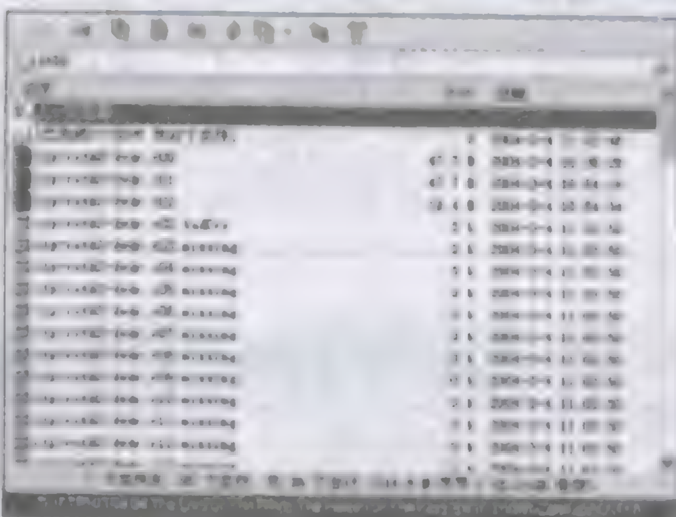


图4

小知识： SFV是"Simple File Verification"（简单文件校验）的缩写，它利用CRC32算法来完成简易的文件检测功能，对每个文件计算出一个数值并写入一个.sfv文件中。使用SFV校验工具可对下载的文件进行计算，并将结果和.sfv文件中存储的信息进行比对，如果不同则表明下载的文件有误，需要重新下载。

五、站台连接数限制

在"站台管理器"中切换到"站台"标签页，在此选择一个站台后，即可在右侧的"常规"选项卡中设置最大连接数及最大下载连接数（如图5）。

除此以外，UltraFXP还具有IP地址翻译、压缩站台文件、输出FTP目录列表等功能。同时它还支持命令行与脚本，可扩展性很强。

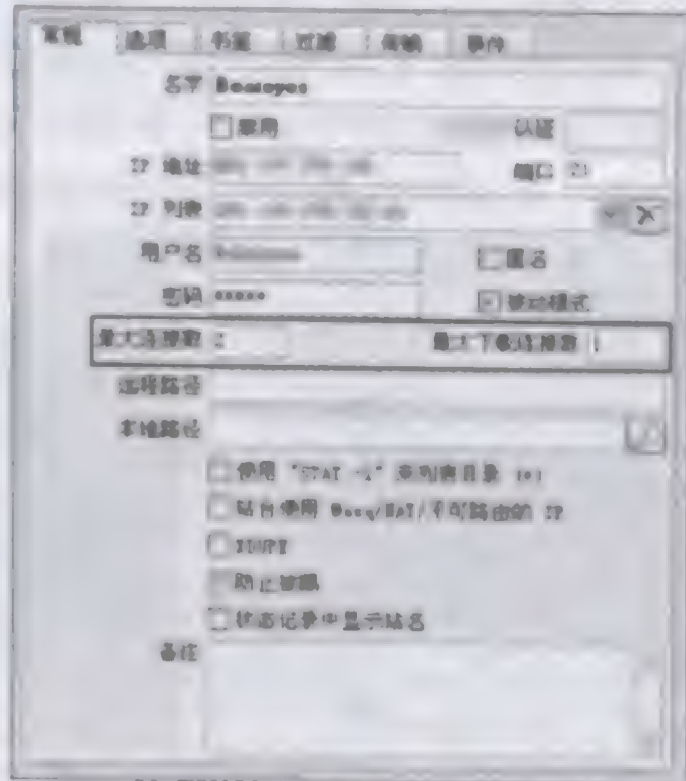


图5

给Word文档添加保存计数器

试办公备

■天津 戴洪玲

经常看到网站上有提示访问人数的计数器。我们也可利用"计数器"实现Word文档保存次数的计数。下面我们就在文档中来添加一个这样的计数器。

打开一个Word文档，单击"插入"→"域"，在弹出的对话框中，"类别"项里选择"编号"，"域名"里选择"RevNum"，在"域属性"中设置好格式，该域的作用显示在下面的"说明"中。"确定"之后，就会在光标位置插入该文档已保存的次数（如果是一个还未保存过的新建文档，其值为1）。关闭该文档再打开，或点击"保存"按钮之后，选中上述域，按下F9键，就会看到更新后的值。

如果想让该域在打开文档时自动更新也不难，单击"工具"→"宏"→"录制新宏"，打开"录制宏"对话框，"宏名"填入"AutoOpen"，这样保证在文档打开时该宏自动运行。"将宏保存在"选择"当前的文档"。"确定"之后，就可录制如下的宏了：单击"编辑"→"全选"，按F9键更新域，按Ctrl+Home取消对文本的选定，单击"工具"→"宏"→"停止录制"。最后，要想执行录制的宏，必须单击"工具"→"宏"→"安全性"，把"安全级"设置为"中"或"低"。

再次打开该文档，"计数器"是不是已自动计数了？

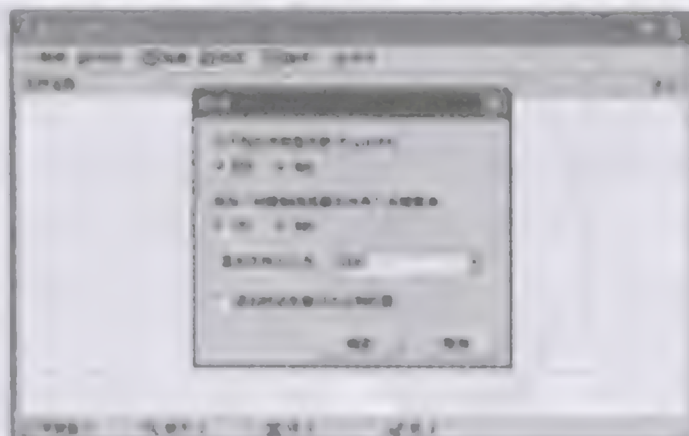
小软件让FlashFXP更好用

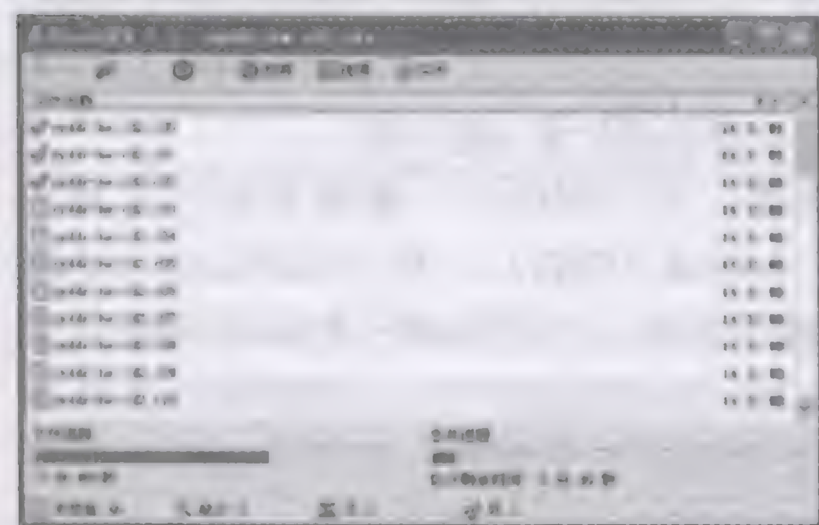
■广东 GZ

很多读者都使用FlashFXP软件进行FTP下载，下面的两款小软件让FlashFXP的使用更方便。

1.FlashSFV

经常下载大量分包压缩文件的朋友，如DVDRip、软件ISO镜像文件等，会发现一个单独的分包目录里，除了类似"part01.rar、part02.rar、…"的压缩文件，通常还会有一个后缀名为SFV的文件。其中part01.rar等文件是使用WinRAR等压缩工具将单个大文件拆分成的多个分卷压缩包，这样如果传输中某个压缩包损坏，只要重传这个包即可。而SFV文件则用来校验下载后的文件是否受损，以及具体是哪个分卷压缩包受损，从而有针对性地重新下载。FlashFXP的公司也就推出了这么一款绿色小软件FlashSFV（http://www.flashfxp.com/freeware.php?Program=FlashSFV）。下面以汉化版介绍其使用。

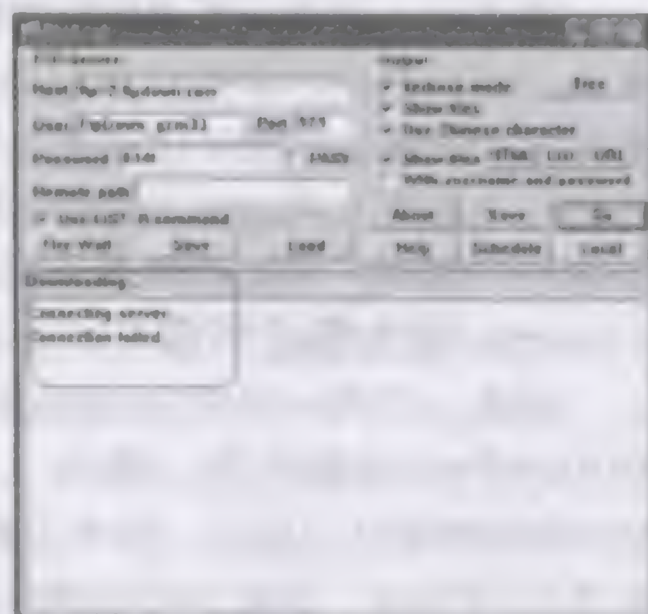

图1


图2

启动FlashSFV，选择菜单"选项"，在弹出的对话窗口中将"以下列文件类型关联FlashSFV"以及"添加'创建到浏览器文件夹'右键菜单"下的复选框都勾选（如图1），按"确定"即可。检验文件时，只要打开分卷压缩包文件夹，双击其附带的SFV校验文件，FlashSFV会自动开始校验文件并最后报告结果（如图2）。

2.Ftplist

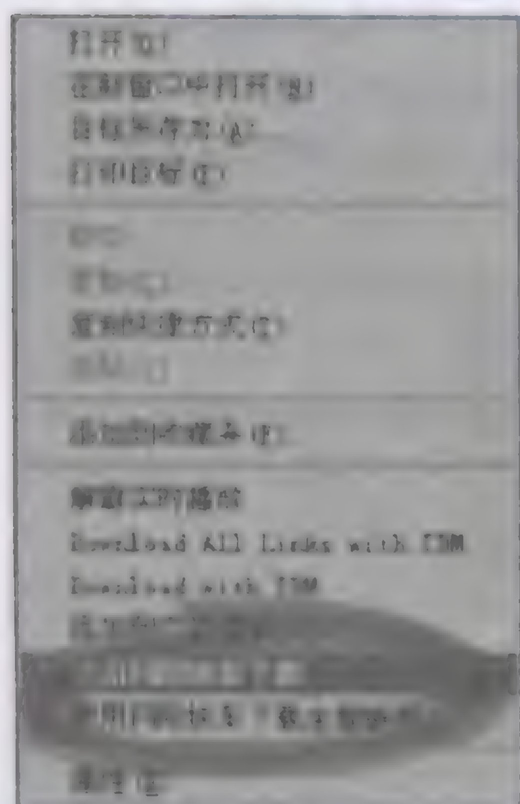
喜欢上FTP的朋友一定有过下面的烦恼：连上了一个FTP，但面对一大堆目录和子目录，不知自己要的文件在哪；更甚之，目录列表还没完成就连接超时了。难道没有更方便的办法吗？使用Ftplist即可（下载：http://www.newhua.com/soft/22573.htm）。只要在"Host"和"Port"框中填写FTP服务器的地址和端口，"User"和"Password"中填写好用户名和密码，如果服务器支持PASV方式，则勾选复选框；如果FTP使用中文字符那么勾选"Use Chinese Charater"；如果只需要站点的某个目录列表则在"Remote path"框中输入目录路径。然后按"GO"按钮，Ftplist就会自动连接FTP服务器，获取FTP服务器中的文件列表，这时可在下面的大窗口中看到相应信息（如图3）。列表完成后，可以点"Save"按钮将列表保存到硬盘中，以便以后查看。


图3

FlashGet下载实用技巧二则

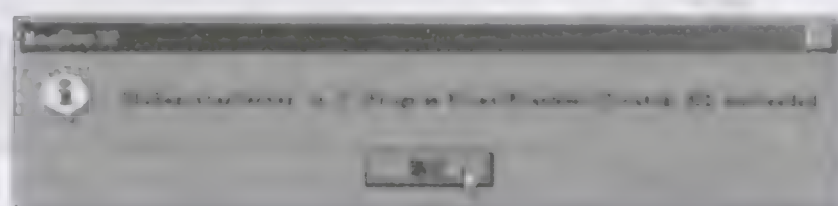
■福建 公羽

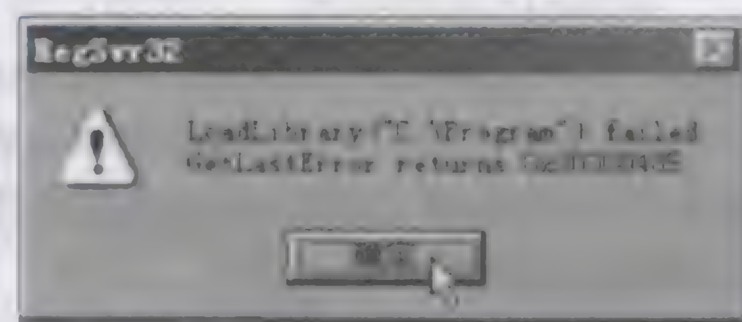
一、解决"绿色版"快车菜单无响应


图1

FlashGet其实是绿色软件，直接拷贝主程序也可使用，但笔者发现一个问题，即在浏览器的右键菜单下的"使用网际快车下载"和"使用网际快车下载全部链接"无反应（如图1），原因是系统未注册使用FlashGet的DLL（Dynamic Link Library，动态链接库）程序模块。我们可通过Regsvr32命令解决此问题。

单击"开始"→"运行"，在文本输入框中输入——regsvr32 "C:\Program Files\FlashGet\Jc-catch.dll"（其中C:\Program Files\FlashGet是FlashGet的默认安装路径，如有更改，请读者对应修改。回车后，如果成功注册会弹出如图2的"DllRegisterServer Succeeded"对话框，不过在Windows 98系统里使用Regsvr32命令得注意路径中不能包含空格（也不建议路径中有中文名），否则弹出的窗口将是载入库文件失败的对话框（如图3）。用同种方法可注册另一链接库文件——fgiebar.dll。


图2


图3

二、解决FlashGet"假死"问题

给FlashGet添加下载一体积很大的文件任务后，要等上一段时间FlashGet才开始"干活"。FlashGet出现假死状态原因何在？

原来FlashGet每次下载文件前会向系统申请磁盘空间，所以，下载超大文件时申请的时间就比较长，也就出现了假死状态。解决的办法如下所述。从"工具"→"选项"入手，撤消"添加扩展名.jc!直到文件下载完成"复选框（此操作必不可少，以防止FlashGet自动申请磁盘空间），接着切换到"其他"标签页，取消"高级"组里的"获取文件大小后申请磁盘空间"。经过这样的设置后，FlashGet就会下载多少占用多少空间，避免了假死，同时也有效使用磁盘，一举两得，何乐而不为？

玩转DVDRip电影音效

■湖北 南瓜

很多喜欢从网上下载DVDRip电影观看的用户经常会发现下载的文件声音太小，如果开大音箱，加之音箱不是很好，又往往会听到爆音。如果使用耳机，这个问题就更加突出，有可能在系统托盘里调整音量到最大，也只能听到很小的声音。在这种情况下，如何体现DVDRip电影高画质以及优秀音质的优势呢？

事实上，声音小不是电影文件本身的错，而是我们已习惯了傻瓜式的操作，忽略了自己动手去DIY。其实，只需进行一些简单的设置，不仅可让声音小的电影文件的声音变大，而且还可给那些原本声音就正常的电影文件做出一些非常个性化的音效来。那么，我们就来看一看怎样DIY吧。

一、增大电影声音

首先，打开一个声音特别小的AVI文件，一般我们都是使用VobSub加载字幕，因此，右下角的系统托盘中会出现VobSub的图标。目前，绝大多数电影文件使用的音频解码器都是AC3Filter，因此，不出意外的话，在VobSub的右键弹出菜单中，找到"AC3Filter"，单击打开"AC3Filter属性"窗口（如图1），我们的DIY工作就集中在这里。



图1

在Main选项卡中，左下角处可看到一个"Preset（预置）"下拉选择框，这里提供了几种备选方案供我们选择，分别为Default（默认）、LFE boost（重低音加强）、Loud（高声）、Standard（标准）4个预置选项，对于声音小的文件，Loud是你的最佳选择。选择"Loud"，再听一听，是不是问题已解决了？

二、个性化的调整

使用预置方案当然简单，但想更加灵活地调整，还要自己进一步DIY喽。

1.声音增大：首先通过观察可发现，在Main选项卡的中下部可看到一个Master音量调节，那些声音比较小的文档往往其滑块位于默认的正中间，这是声音过小的罪魁祸首。把它拉到最上方，就可收到明显的声音增大效果。如果仍然觉得不够大的话，单击"Mixer"选项卡（如图2），取消Mixer选项卡中下部Options中对"Normalize matrix"的选中状态，声音会明显增大。

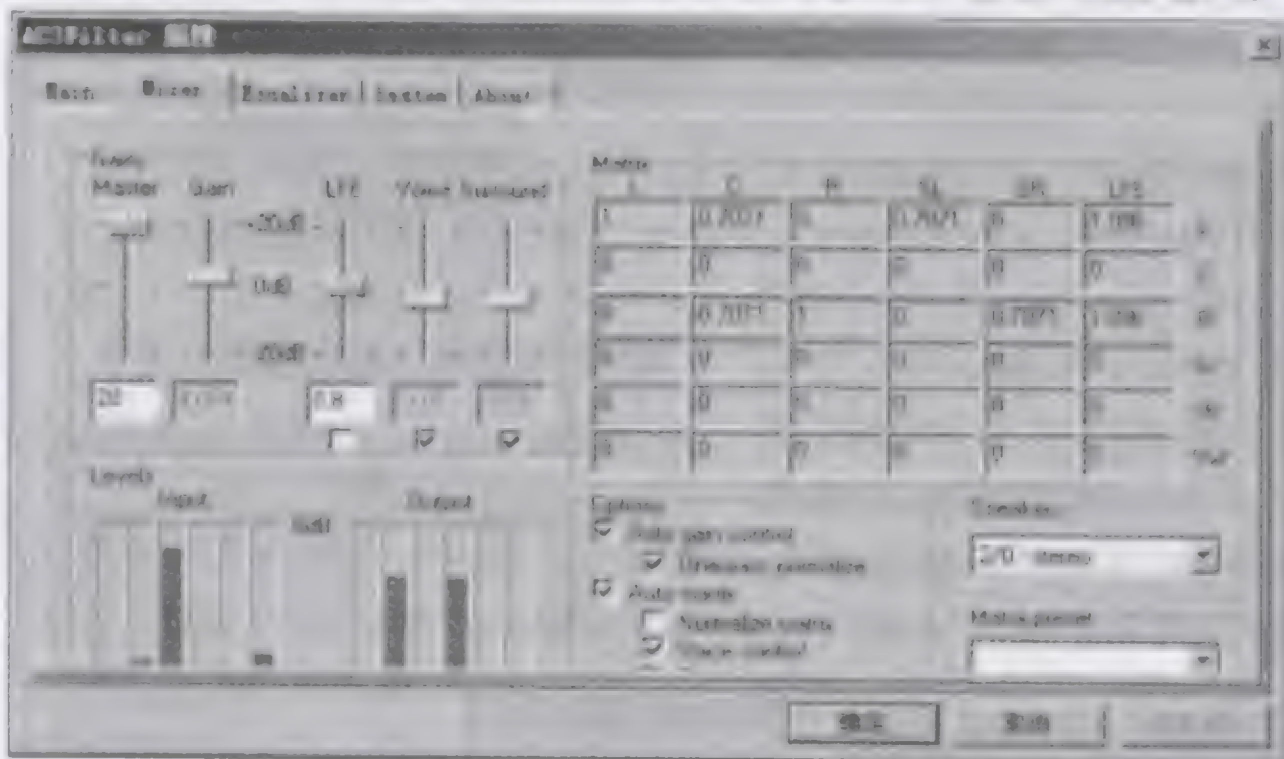


图2

2.有选择的增大声音：在"Mixer"选项卡中，可看到"LFE（超低音）"、"Voice（语音）"和"Surround（环绕音）"3个音量滑块，其下各有一个复选框，默认状态都处于选中状态。在选中状态下，我们无法拉动这3个滑块。怎么办呢？首先，取消这3个复选框的选中状态，然后拉动滑块，就可进行局部调整。对低音不满意可拉动LFE滑块。在电影中激动人心的演讲出现时，适当加大"Voice"滑块音量，可收到更好的效果，而且在风景入画的音乐场景较多时，适当增加环境音，收到的效果自然也不坏。不过，一定要注意一个度，改得太多可就失去电影的原汁原味了。

现在回到"Main"选项卡，这里还有两个值得我们注意的选项，左下方Output栏的第一个下拉选择框"Speakers（音箱）"可调整我们的输出音箱设定。在默认状态下，我们的音箱设定是"2/0 stereo"，可如今，4.1、5.1音箱都走向普及的情况下还有多少人在使用没有低音炮的音箱呢？根据个人的音箱情况自己调节一下吧，不要盲目往高了调。如果你只是一个2.1的音箱，设置成5.1效果显然不会很好。另一个我们要关注的是"Sample format（采样率）"下拉选择框，如果嫌16bit比较低的话就往上调吧，我就不多说了。

自己动手，丰衣足食，有时候有些问题的解决需要动手动脑，在当今软件使用越来越傻瓜的情况下可不要让自己的脑子生锈哦。

MD5信息的秘密

■山东 ZT

最近笔者在下载资源时偶然发现该网站在下载链接旁还提供了一个MD5信息，如图1，笔者可肯定这行信息既不是安装序列号，也不是什么解压密码。那么它究竟是用来做什么的呢？

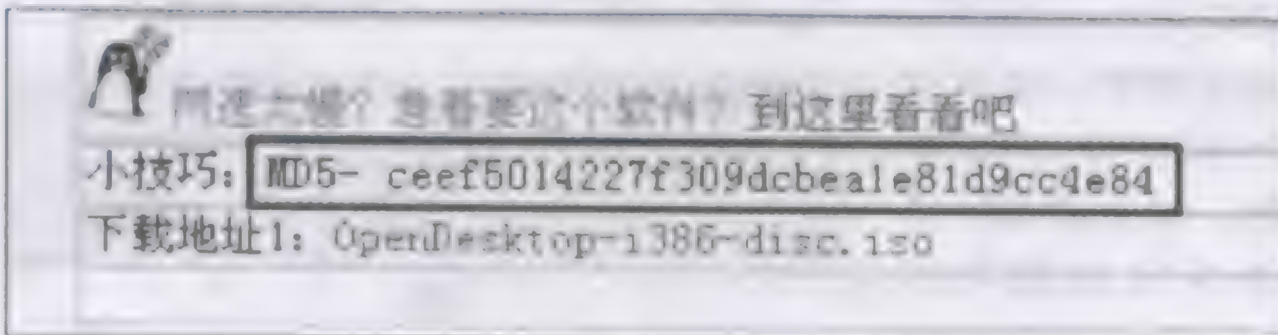


图1

一、MD5信息的存在意义

其实MD5是一种加密/解密技术，对文件来说它就像人类的指纹，任何一个文件，不管它是什么类型，也不管它的体积

是大是小，都可计算出一个独一无二的MD5信息。另外，对于同一个文件，如果曾被修改过，那么它的MD5信息也会发生改变，所以通过比较同一文件的MD5信息，还可确定这个文件是否曾被修改过。

MD5信息的存在意义就在于此。首先当你下载完一个庞大的ISO镜像文件时，无需刻盘验证，只要对比一下网站提供的MD5信息（参见图1），就可知道这个ISO镜像是否完整——如果MD5信息不幸不同，就证明在下载过程中出现了错误，应该立即重新下载；其次对于普通文档，例如.doc、.wps等，我们可在最终编辑完成后读取并保存一次MD5信息，然后就可放心地传送文件了，而接收方可通过对比MD5信息，来确定文件是否曾被非法修改；最后对于程序来说，MD5信息同样非常重要，因为程序被捆绑上木马或被病毒感染，即相当于被修改，它的MD5信息同样会改变，因此只要对比MD5信息，我们就能知道它是否已被感染。

二、如何获取MD5信息

说了这么多，我们究竟如何读取MD5信息呢？很简单，到http://www.onlinedown.net/soft/20353.htm去下载一个叫WinMD5的小工具即可。该工具完全免费无需安装，直接双击执行就会弹出如图2所示的对话框，把文件拖动到窗口内，即可自动计算出该文件的MD5信息。拖动鼠标选择要复制的MD5信息，按Ctrl+C就可复制到任意地方了。

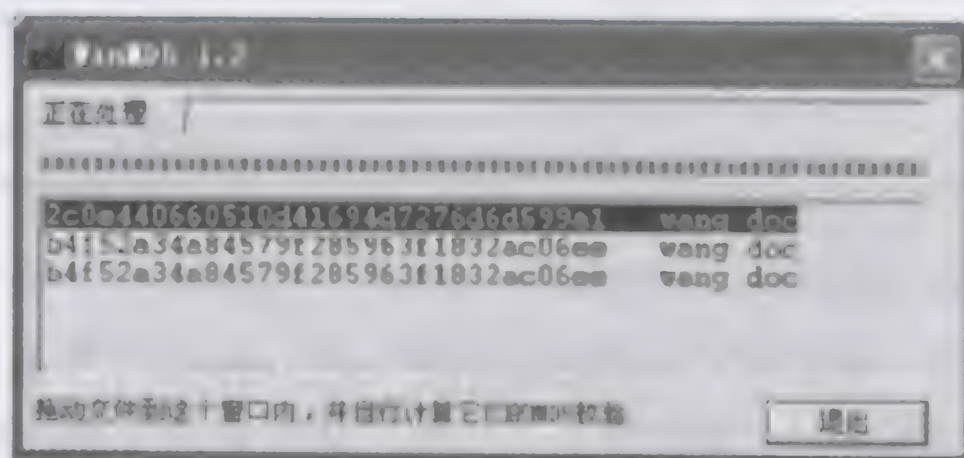


图2

笔者用一个DOC文档进行了测试，第一行为首次测试获取的MD5信息，然后笔者打开该文档，敲了两次回车，保存后进行了第2次测试，MD5信息已发生变化，而第3次测试则是为了验证在不进行任何修改的情况下，MD5信息是否会改变。

获取自己编辑文档的MD5信息非常容易，但对网上下载的普通软件就很困难了，因为多数网站都不提供原版软件的MD5信息，这让我们自行读取的MD5信息完全失去了对比对象。其实对于相同版本的程序，在不同计算机上同样可得出相同的MD5信息，因此完全可通过对比从另一计算机上获取的MD5信息，来确定本机上的程序是否存在问题。

乾坤大挪移——将故障恢复控制台“请”进硬盘

■辽宁 QS

Windows XP/Server 2003的故障恢复控制台被用户喻为系统的救命稻草，在系统受到致命损坏，无法正常启动时，利用故障恢复控制台往往能达到起死回生之妙。但每次要启动故障恢复控制台都要插入Windows安装光盘，还要进入BIOS将系统设置为从CD-ROM启动，再重新启动计算机，等机器出现“Press any Key to Boot From CD”提示信息时，按下任意键，过一会儿系统才从光盘启动，并出现询问用户是安装Windows还是启动故障恢复控制台，按“R”键启动故障恢复控制台，使用后，还要进入BIOS将设置再改回来，十分麻烦。再说了，如果你的Windows安装光盘丢失了或是损坏了，又该怎么办呢？

今天就让我们一起，发扬一下愚公移山的精神，将故障恢复控制台“请”进硬盘，一劳永逸。

第1步：找出Windows安装光盘，插入光驱，并取消其自动运行。

第2步：点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“CMD”，回车后弹出命令提示符窗口。在命令提示符后面输入“X:\i386\Winnt32.exe /cmdcons”，如图1所示。该命令也可直接在运行对话框中输入，输入完毕，经确认无误后，回车。

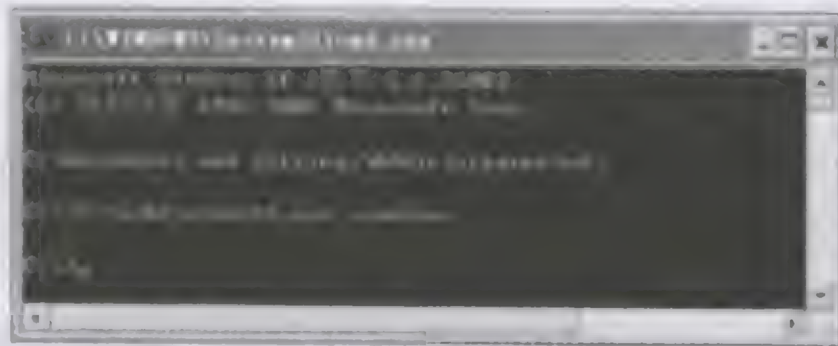


图1

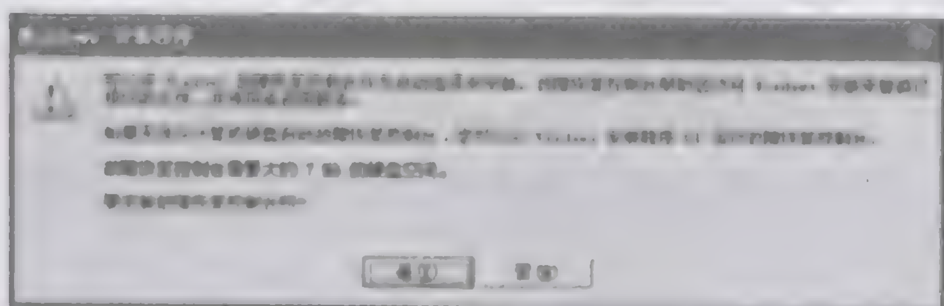


图2

第3步：回车后，弹出故障恢复控制台安装向导，并询问你是否安装故障恢复控制台，如图2所示，点“是”。

第4步，安装程序会试图连接到Internet上，进行自动更新。此步视用户的网络连接情况而有不同。对于没有上网的用户来说，过一会儿，会弹出一个无法连接到更新网站的对话框，如图3所示，不用理它，点选“跳过这一步，继续安装Windows”选项，点“下一步”。

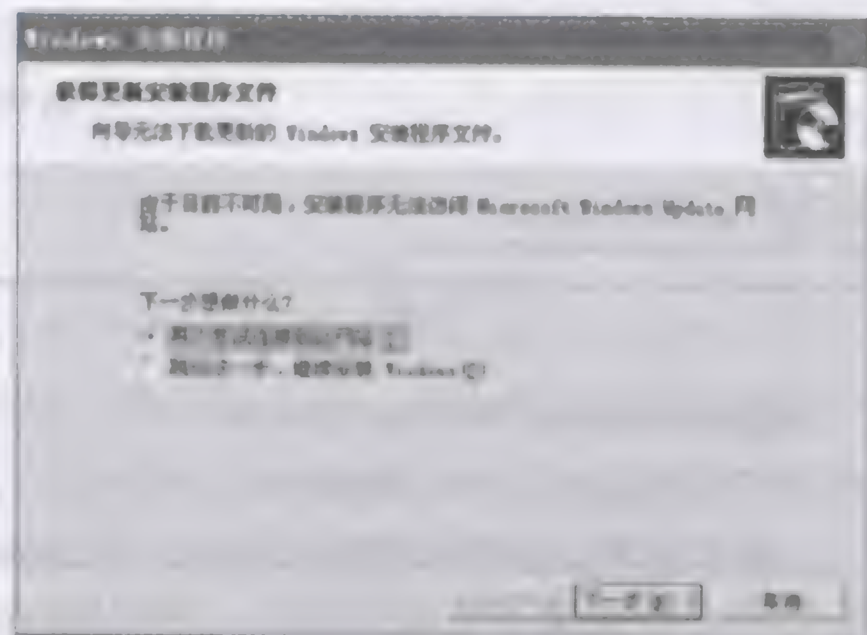


图3

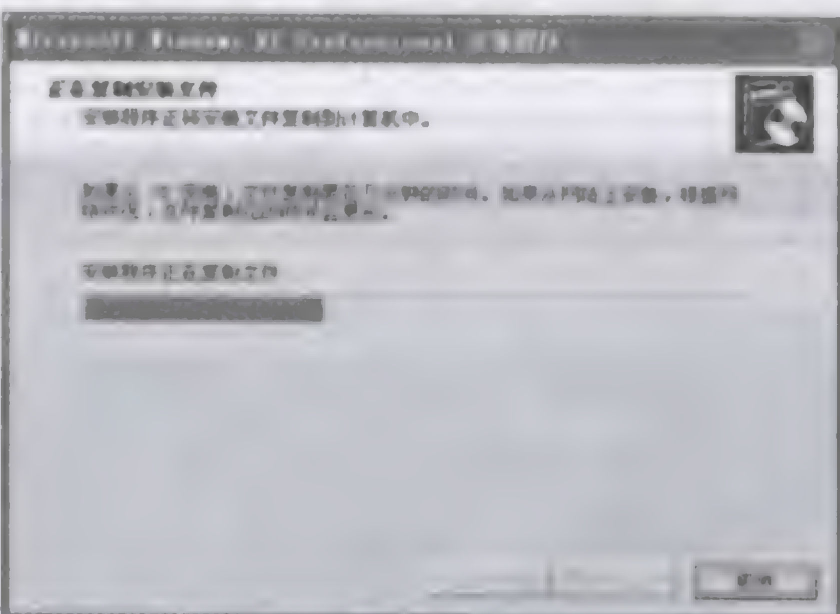


图4

第5步：系统开始安装故障恢复控制台，如图4所示。在1分钟左右，故障恢复控制台就安装好了，这时会弹出一个已成功安装Windows故障恢复控制台的提示框，如图5所示。

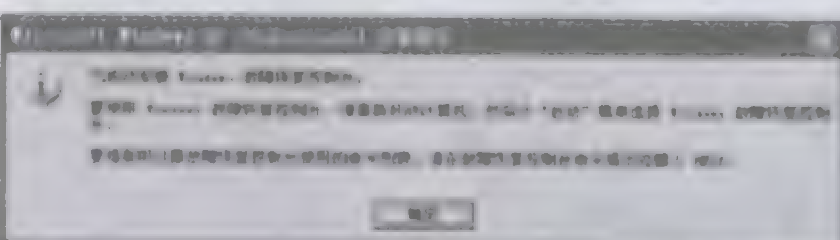


图5

重新启动计算机，你会惊喜地发现，在系统的启动菜单里多了一项“故障恢复控制台”，以后，当系统无法启动时，你就可方便地利用此选项来恢复系统了，再也不用东翻西找Windows安装光盘了，是不是十分方便？

没有链接也下载

■安徽 屠志成

这里说几个菜鸟常遇到、常问到的关于下载的问题和解决的办法。这些问题的特点是，想下载的文件在网页上没有链接。其实没有链接也能下载。既然文件存在，那么它就应该保存在网站的某个地方，就应该有个文件名。如果能知道它的地址和名称的话，下载就成了小菜一碟的事。

下面所谈的前3种方法都建立在能正确查看网页源文件的基础上，如果源文件经过了加密，这些方法就无效了。

一、下载网页背景音乐

背景音乐既然能播放，就说明在源文件里有对它的描述，这个描述里一定包含了它的地址和名称。考虑到网页和音乐传输速度的问题，背景音乐一般采用MIDI格式，扩展名为.mid，当然也可以是其他格式。

在浏览某一有背景音乐的网页时，可在浏览器的“查看”菜单中单击“源文件”，打开了这个网页的脚本文件，即源文件，从里面找到类似“<bgsound src="54.mid" loop="-1">”的一段，其中**.mid就是要下载的音乐文件（如图1）。

图1

当然找到的有可能是相对地址，像上面的54.mid，这时我们仍然无法直接下载或打开它。不过别着急，既然是相对地址，那么它就是相对于目前网页所在的地址。在背景音乐所在页面打开的情况下，回到地址栏中，删去地址中最后一个斜杠后的网页名称，把MIDI音乐的名称粘贴到后面（如果音乐名称前有文件夹名称的话，也一起粘上），这就是该MIDI音乐的完整地址。

一句话技巧

Windows XP中一些默认参数设置得比较保守，可通过修改注册表对Windows XP性能作一些优化。首先可手动识别CPU的二级缓存，以改善CPU的性能：找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\SecondLevelDataCache]，修改其十进制为CPU实际二级缓存的大小，比如目前主流CPU一般都为512KB。XP默认的I/O页面文件比较保守，修改磁盘缓存加速WinXP的效果比较明显。具体键值定位到：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\IoPageLockLimit]，再根据你的内存大小修改其十六进制值：256MB→10000，512MB或更大→40000。

四川 雷炉生

二、下载嵌入网页中播放的音乐

这种情况的特点是页面上有控制音乐播放的界面，复杂的各种控制按钮都有，像某个播放器的简化版；简单的只有两三个甚至一个按钮。找不到下载链接，这还是让菜鸟头疼的事。对于这种情况，我们仍然可从源文件中寻找音乐文件的踪迹。

首先，根据播放界面的特点，判断一下它将调用什么播放器来播放，然后推测这个音乐文件的格式，这样便于迅速地在源文件中找到它。如果界面有RealPlayer或RealOne的特点，表明文件是RM格式；如果是Windows Media Player界面，表明是它所支持的几种常见格式，如MID、WMA、ASF、MP3等。

打开源文件，根据推断的格式，在记事本的查找框里输入相应的扩展名（有时可能要试几种），就可找到这个音乐文件了。找到之后，把它的地址（一般为绝对地址，即完整的地址。如果是相对地址的话，可采取和第一个方法把它补充完整）复制、粘贴到浏览器地址栏里，回车后就可调用相应的播放软件来打开它。

三、下载Flash动画

对于Flash动画，无法直接用IE或下载软件下载，但可通过查看源文件来找到它，然后粘贴到下载软件中来下载它。网页上播放的Flash动画的扩展名为.swf。其他操作与前面的相同。

四、下载没在网页上显示的图片

对这一点可能有人感到奇怪，一张图片，如果不在网页上显示，又没有下载链接，你怎么知道它是否存在呢？答案是：推测。这不是瞎猜，而是根据一定的线索去推测。比方说，我们在有的论坛中，看到一些非常精美的头像图片，想把它们据为己有。虽然可通过右键中的“图片另存为”来保存它们，但被使用的头像毕竟不是太多，而且一个个地选择头像来保存很麻烦。如果细心一些就会发现，这些头像的名称是很有规律的。你可在一个头像上单击右键，选择“属性”，对话框里会显示它的地址，如“http://host.deluxnetwork.com/~parazite/bbs/images/face/010.gif”（如图2），这个信息告诉我们，这个图像存放在http://host.deluxnetwork.com/~parazite/bbs/images/face/路径下，格式为GIF，排序为010。再查看另一个头像，就会发现，它和前一个头像存放在同一路径下，格式也相同，只是排序不同。

图2

比较之后我们大致可找到规律：一个论坛的一组头像都保存在同一路径下，使用相同的文件格式，名称中一定使用数字，并按连续的方式排序。下载时可采用“通配符”下载法，将所有的图片一网打尽。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流

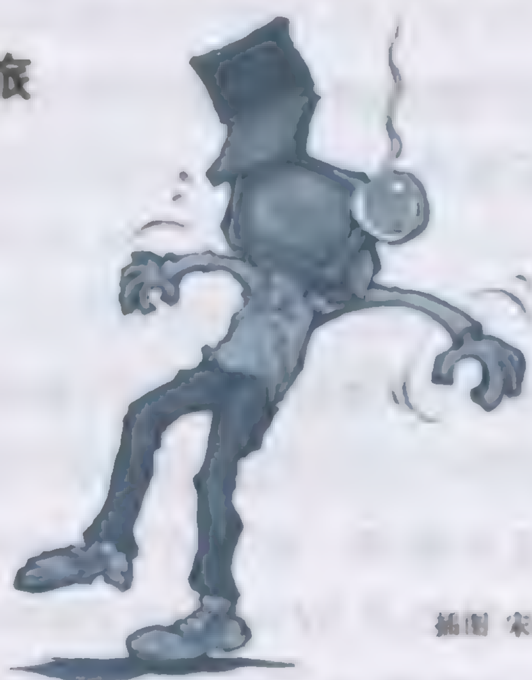


插图 宋祥

读者 高难问：我在网吧上网时看见电脑在任务栏显示时间的前面打上了这家网吧的名字，请问他们是如何做到的？

答：在Win98中，按下面的方法就可让你在任务栏的系统托盘处增加任何文字。首先打开"控制面板"→"区域设置"→"时间选项卡"，在这里的"上午"、"下午"后面的输入框中加入你想显示的文字，然后在上面的外观中选择tt h:mm:ss或tt hh:mm:ss，再确定即可。不过此方法的一个"副作用"是让文件的修改日期中的"上午"、"下午"也变成你设定的文字了。

四川 龚胜

读者 许大虫问：听说在Windows Me的资源管理器中，可直接对ZIP格式的压缩文件进行操作，可我却找不到这项功能，请问怎样使用？

答：这个功能是靠"压缩文件夹"来实现的，如果你在资源管理器中并未发现这个"压缩文件夹"，可能是在安装时没有将"压缩文件夹"安装上，要从"控制面板"的"添加/删除程序"中手工添加。进入"添加/删除程序属性"对话框后，选择"Windows安装程序"，找到"系统工具"，单击"详细信息"按钮，将其中的"压缩文件夹"选中，插入安装光盘，按"确定"后即可开始安装"压缩文件夹"。安装完毕你就可使用了。不过我个人感觉这个功能并无太大的实际意义，也可能因为本机装有压缩软件而使本功能不正常，建议你还是使用WinRAR等专门软件来处理压缩文件。

四川 龚胜

读者 刘刚问：我单位有一个局域网，最近新增了一台电脑，**联网后其他机器能Ping通这台机器的IP，却无法在网上邻居中发现它。**请问这是怎么回事？

答：造成此问题最可能的原因就是该电脑没有设置与其他电脑相同的工作组，这时你可通过搜索这台计算机的名称找到它，只要重新设一下这台电脑的工作组就可以了。此外，在共享的网络环境或对等网下，由于大量的广播或其他的因素导致效能的降低，可能会使一台或几台PC不能得到浏览器列表，可尝试反复进行刷新。如果网内机器太多，也可多划分几个子网，减少网络广播。另外，有时质量不好的网线或接头没做好也会导致这个问题的发生，可尝试更换网线。

四川 龚胜

读者 安安问：我MSN上好友较多，但我工作很忙，经常在上线后离开电脑，**请问如何能让MSN智能回复信息？**

答：你可使用"捷博MSN精灵档案"这款软件（下载地址http://msn.u-solution.com.cn:1080/msn/download.asp），能让你的MSN具备智能自动应答功能。

这款软件使用很简单，你只需点击主窗口的"文件"→"设置"项，勾选"系统设置"对话框常用选项下的"默认使用机器人自动回复"，然后输入你的MSN用户名和密

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《万夫莫敌——圣女传》问题集

问：第一关我为什么无法进奥尔良城？

答：应该是途中你遇到的两名NPC都死了，而且你还没从他们身上把信拿走。这关的战斗途中会遇到两名NPC，他们身上带着信件，本来这关是要保护他们活着进城，如果死了就要取走信件，否则肯定无法进城。

问：请问第2关敌人的大炮出现了，然后要怎么办才能过关呢？

答：先从西门上城楼，用爆破箭摧毁敌人的大炮，然后利用游戏Bug，下城楼打开铁栅门，敌人会立刻冲过来，迅速关闭铁栅门，然后隔着栅栏慢慢杀敌就好了。

问：其中一关有人要求你帮忙寻找村民，在哪里找？

答：村民一共有5位，就在村子东北方向的岔路上，很好找，不过这里可能有个Bug，就是只能找到4个或全部找到村长也说你没找齐，所以在找之前先存盘。

问：第5关有个任务是要招募军队，特别麻烦而且速度还慢，怎么办？

答：其实在嘉吉城西门外最下端的尽头有一支法军重炮队，拉上他们就够了，从西门或北门进攻都可以，杀干净门外守敌，用大炮轰掉箭塔，再轰掉铁栅门，然后贞德进去消灭墙上弓箭手，把大炮开进城轰开内城城门，再轰开

码，"确定"后会提示重新启动软件。重新登录MSN精灵后，机器人就可自动应答好友发来的消息了。我们还可执行"捷博MSN精灵设置程序"，通过设置让这个"精灵"更聪明一些，比如如何应对非法或骂人的信息等。

四川　龚胜

读者　徐东问： Word中有自动保存文档的设置，但我在Excel中却没有找到类似的设置，**请问如何让Excel自动保存打开的文件？** 另外，Office 2000只在菜单中显示最常用的命令，我感觉不太习惯，请问能否一次显示全部命令呢？

答： Excel自动保存工作簿的功能需通过加载"自动保存宏"来实现，具体如下：单击"工具"菜单中的加载宏，在"当前加载宏"列表中选择"自动保存"复选框，单击确定。然后配置和使用自动保存特性：单击工具菜单中的自动保存，再选择自动保存所有复选框。在分钟框中输入自动保存工作簿的时间间隔及修改其他选项，按确定即可。

要使Office 2000显示全部菜单，只需单击"工具"菜单中的"自定义"，然后单击"选项"，清除菜单中"首先显示最近使用过的命令"复选框即可。

四川　龚胜

读者　陆羽翔问： 我发现在Word的打印功能页中有一项 **"打印到文件"功能**，请问该功能有什么用？具体如何使用？

答： 这个功能主要可方便没有打印机的用户。在打印属性窗口中选中"打印到文件"，然后输入文件名进行保存，这样就会生成一个后缀是PRN的打印镜像文件，你可将该文件拷贝到其他装有打印机的电脑上进行打印，只需在DOS提示符下输入：copy 文件名.prn>PRN /b 命令就能实现打印。这里提醒大家，如果你的电脑没有连接打印机，最好安装一个打印驱动程序（选择你在其他电脑上可能使用到的打印机型号），否则在Word中无法使用"打印到文件"以及打印预览等功能。

四川　龚胜

读者　弧光问： 我最近新装了一台机器，用的**SATA 120G硬盘**出问题了！安装时就不对头。此外，当查看系统属性的"性能"时，总是显示硬盘使用MS-DOS兼容模式文件系统。不知道该怎么解决，请高手赐教。

答： SATA硬盘在安装时需要注意一些问题，除了在BIOS设置中正确指定参数外，在安装操作系统时也要正确安装驱动程序。对于Windows 9X/Me的安装不必考虑太多。而在安装Windows 2000/XP/2003时就需要注意了，因为这类操作系统对新硬件设备的监控很严格，一般来说是无法直接识别出SATA硬盘的（包括其控制芯片），所以用户必须手工安装其驱动程序。

至于所谓的系统属性"MS-DOS兼容模式问题"，如果你的系统是在Windows安全模式下，那么这种问题是正常的，因为系统在安全模式中只加载了一些基本驱动而并未加载全部驱动，所以有此显示是正常的。但如果正常启动下仍然出现这样的问题，则有可能是系统未能正常加载主板IDE驱动程序，或者是在C盘根目录的Autoexec.bat和Config.sys文件中被加载了其他不兼容的驱动程序，如DOS版光驱驱动程序。解决办法很简单，对于前者，安装正确的BUS MASTER IDE驱动程序即可；对于后者，在Config.sys中将含有光驱、硬盘驱动的语句（如device=C:\cdrom\cdrom.sys）删除基本可解决问题。

湖南　苏旅

读者　绿色兵团问： 我的刻录机是12×8×24的，不知怎么回事不能刻碟了。**每次用Nero刻碟都会出现错误提示——"command sequence error"**，更新刻录软件也没用……

答： 不知道你的刻录机使用时间是多久了，从型号上来看你的机器是12×刻录、8×擦写，这种刻录机多半是2001

中间那座要塞的大门。总之让大炮一路轰过去就可以，贞德只是注意消灭敌弓箭手和Boss即可。

问： 第7个任务，我已到了城下，可怎么进去？

答： 首先钱一定要多，到城下后迅速靠近门卫，按R键贿赂他，城门就会打开了，然后攻城就是小意思了。

问： 第8关城堡的城门为什么用爆破箭打不动？该怎么办？

答： 那座城的左下有个攻城车厂，派人去那里造一个投石车，然后控制它进攻城堡南门右边的城墙，可轰开一个缺口，先顶住敌人的反攻，然后攻进去就可以了。

《太阁立志传V》问题集

问： 我使用的是自定义武将，在织田家已当上了城主，信长下达的任务是"近畿攻略"，明明近畿已全部被我方占领，为什么任务还不结束呀？是不是因为我把筒井家劝为从属不行呀，一定要攻占下来？

答： 应该不是劝为从属的问题。从属也会被认同为占领，你需要确认一下：一是一色家领地宫津城也属于近畿地区，还有就是田山家的新宫城（在近畿地区的最南端），这个城位置很偏，而且在以前的"太阁"系列游戏中没有这个城（同样情况的还有九州筑前·对马国宗家的金石城），所以更容易遗忘掉，看看这两座城是否打下来了。

问： 我现在已是控制了20多座城池的大大名了，为什么和一些小大名搞外交时没有把对方收为从属的选项而只能和对方"亲善"？是要求领土有接壤，还是有什么其

年前后的产品。刻录机作为一种易耗品，其使用寿命是有限度的，如果使用频繁或时间过长，当然会出现故障问题。

首先建议你把刻录机安装到其他机器上使用，看看是不是出现同样的问题。如果排除是硬件故障问题，你可查看一下有没有外接新的电脑设备？这样很容易导致电脑的电源功率出现不够的情况。

此外，检查一下所用刻录软件，如Nero等所存放临时文件的磁盘剩余空间，如果磁盘空间不够也很容易出现刻录错误。当然，使用质量较好品牌的CD-R光盘是高质量刻录的保证。

湖南　苏苏

读者 Tabirites问： 电脑是PⅡ400的，用了几年，最近发现**软驱坏了，也就是没法用启动盘了。有什么办法可进入纯DOS呢？**

答： 早期的电脑主板除了能用硬盘启动以外，大多就只有从软盘启动了。但近些年的主板技术发展很快，以常见主板上的AWARD BIOS 6.0设置为例，不但可支持软盘、硬盘启动，还提供了光驱启动、USB接口驱动器的启动，同时对于部分有特殊要求的用户，还提供了ZIP、MO、SCSI设备、LAN接口启动模式。

如果你的主板BIOS支持上述几种启动模式，则可考虑在CMOS中设置光盘启动（CD-ROM BOOT）后，使用老版本Windows 98/Me操作系统安装光盘及其他一些诸如无忧光盘等都可启动电脑进入所谓的纯DOS模式下（以DOS 7.X系列为主）。如在CMOS中设置从USB设备启动（USB Device BOOT），则可使用诸如USB闪盘等启动计算机，当然，前提是USB闪盘里面必须有做好的DOS系统启动文件。

湖南　苏苏

读者 小铃铛问： 最近电脑很奇怪，进入CMOS可检测到光驱的存在，利用光盘启动也能进入到Win98的安装盘上，**但一进入系统里就没有光驱的盘符，这是怎么回事？**

答： 从你的描述看来，你的电脑光驱硬件是处于正常工作状态下的。在Windows操作系统下找不到光驱盘符，则很可能和Windows操作系统的设置有关。建议注意以下几个方面。

1.光驱盘符是否被Windows优化大师、魔法兔子之类的系统修改软件所隐藏。表面上是看不到盘符，但在这类软件中是可修改回来的。

2.查看"控制面板"的"系统属性"中"设备管理器"，看看IDE-ATA磁盘控制器的驱动程序是否安装正确，主盘从盘的属性是否正常？此外，光驱的属性是否正常？

3.查看C盘根目录是否存在Config.sys文件，如果存在，查看这个文件里是否有诸如LastDriver=xxx之类的语句，如果有，建议删除。

湖南　苏苏

读者 咖啡仙子问： 我已装了繁体字库，浏览繁体网页时可正常显示繁体字，可是**一些繁体说明文档打开后还是一片乱码，必须用转内码软件才行，**而且许多游戏也不行。为什么呢？

答： 我认为你所安装的繁体字库只是支持Internet Explorer浏览器而已，其作用也就是可浏览BIG5码的网页，但打开一些TXT、DOC文档时，还是不能支持的。事实上，单纯安装这种IE浏览器字库也是无法使Windows顺利查看其他语言内码的。解决的办法有以下几种。

1.将所查看的TXT、DOC文档转换为HTML格式文件，再用Internet Explorer浏览器打开，即可正确查看了。

2.安装一些常驻内码转换软件如南极星、MagicWin、两岸通等，也可使用ConvertZ之类的固定内码转换软件进行文本转换后再查看。

3.安装繁体中文的操作系统，这是下下之选，除非上述方法无效。

湖南　苏苏

他条件？

答： 你在和一些小大名搞外交时没有把对方收为从属的选项，多半是因为对方已是某个大名的从属了，只要将其宗主大名消灭或变为从属就可以了。

问： 我走剑豪路线时，为什么冥想总是失败？总是想一段时间就生病了而无任何收获，这可怎么办？

答： 最好在练剑豪的同时兼修医术，拿到"良医"、"名医"等称号后，生病的体力临界值就会降低，这样就能提高冥想成功率。

问： 我走剑豪路线，已自己开道场了，可不知道怎么雇"师范代"，这可怎么办？

答： 走剑豪路线从师傅处得到认可状后，就代表你可出师自己收徒了。收徒可收在职武将和在野的浪人（通过和对方比武战胜对方就有可能收对方为徒），浪人徒弟在你授予认可状后就可被雇为自己道场的师范代。

问： 我现在是大名了，正在寻找录用浪人，有些浪人明明已亲密度满了还得到了人物卡片，但就是不能录用成功，这是怎么回事呀？

答： 你遇到的情况很特殊，绝大多数浪人不需要亲密度到顶就可录用成功。原因可能有以下几个：首先，浪人都有出仕选择方向，比如说你要招的人是历史上比较有名的商人，他一门心思想做商人，你要录用他做武将当然比较困难；其次，被你灭亡的家族，其当主成为浪人后往往很难录用，可在攻城战的适当时机选择"交涉"，要求对方投降，这样对方当主会直接变成你的家老，对方的普通武将也会成为你的属下，省去了再次招收录用的麻烦。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见200页说明。

《大众软件》第二届2004年度读者调查

自2003年我刊成功举办了《大众软件》首届读者调查活动以来，受到了厂商和读者的广泛好评。31 208张有效答卷，为我们科学客观地了解读者需求，提供了最为直接而准确的数据，也为知名软件、硬件、游戏厂商分析市场，调整产品定位提供了有益的参考。《大众软件》第二届年度读者调查活动在本期正式展开，请大家依照以下问卷认真填写答题卡（见本期读者评刊表插页），并于2004年06月30日之前（以当地邮戳为准）寄回北京市海淀区恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部收，邮政编码：100036（请将答题卡上的读者调查标志剪下贴在信封正面，即可参加抽奖）。

答题卡复制有效，但每人只能填写1份，如果发现重复，则取消参加活动资格。

我们将会从填写最认真的答题卡中抽取获奖读者，因此请大家根据自己的实际情况，如实填写。这也有助于我们掌握关于读者群最真实的第一手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。

奖项设置

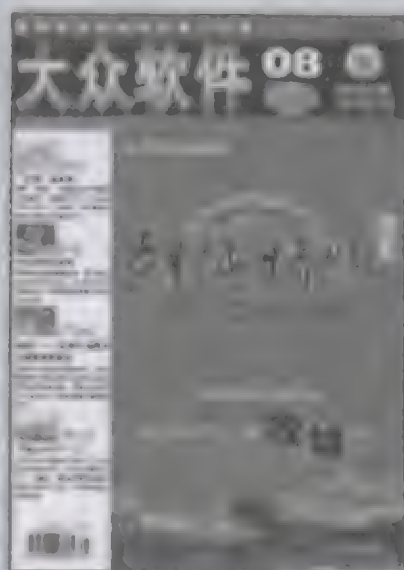
奖项	名额	奖品
特等奖	1名	奖品价值15 000元
一等奖	3名	奖品总价值20 000元
二等奖	10名	奖品总价值25 000元
三等奖	100名	奖品总价值60 000元
四等奖	300名	奖品总价值80 000元
纪念奖	1000名	奖品总价值100 000元

我们将在2004年8月举办的大众软件9周年庆典活动上公布调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于2004年第18期《大众软件》杂志上。

希望读者朋友们能给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。**大众软件网网络投票也将同时展开，请登录www.popsoft.com查看相关事宜。**



本活动解释权归《大众软件》编辑部



08期的封面很醒目，在书报亭花花绿绿的一堆杂志中，老远就看见了它。本期的文章中，《太阁立志传V》的攻略勾起了我童年的记忆。那时候红白机都是贵重物，电脑更是奢侈品，我只有眼睁睁看着别人玩。一晃数年，玩游戏再也不是可望不可及的事情，而游戏的乐趣却再没有以前那么浓郁。只有在翻看杂志的介绍的时候，还有几丝悠长的向往。我现在比较喜欢看软件部分的内容，本期的EAC让我大开眼界，看了后抓CD上的音轨几乎要抓成“狂人”，制作了好多首MP3送给女友。不过，我最喜欢的还是中国共享软件中的话题内容，那些共享软件作者让我钦佩之余更是有效仿的冲动。我希望，有朝一日我也能成为一名优秀的共享软件作者，在大软的话题中也有我的声音。

■快评手 张伟

请你快评：针对10期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间，快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

读者调查问卷

一 读者情况调查（请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

1. 年龄：

A.18岁以下；B.19~24岁；C.25~35岁；
D.36~45岁；E.45岁以上

2. 受教育程度：

A.初中及初中以下；B.高中（中专）；C.大专；
D.大学本科；E.硕士；F.博士及以上

3. 职业：

A.学生；B.工人；C.农民；D.军人及警察；
E.自由职业者；F.国家公务员；G.企业管理人员；
H.企业技术人员；I.公司职员；J.教师；
K.医务工作者；L.科技工作者；M.财会人员；
N.个体经营者；O.其他

4. 你目前的电脑知识水平：

A.不甚了解；
B.可以完成办公软件及上网浏览等基本操作；
C.可以解决一些常见的电脑软件及设置等问题；
D.非常了解，精通计算机软件及硬件的专业知识

5. 你个人购买的电脑或准备购买的个人电脑会选择：

A.品牌机；B.兼容机；C.笔记本电脑；
D.准系统；E.目前不准备购买

6. 你使用电脑的目的是：

A.工作需要；B.学习；C.进行娱乐；
D.上网了解信息及交流

7. 你使用电脑主要是在：

A.单位或学校；B.家中；C.网吧；
D.以上三处差不多；E.很少使用

二 对《大众软件》的看法及意见（请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

8. 你认为今年《大众软件》质量相比往年：

A.有一定进步；B.变化不明显；C.质量有所下降

9. 2005年《大众软件》的改版方案中，你可以接受的是：

A.保持现有正文页码及价格6.80元不变；
B.适当增加正文页码并将价格调整至7.00元；
C.正文页码保持不变，价格调整至7.00元，每期随刊赠送海报、书签或贴纸等周边产品；
D.以上几种方案都不够理想

10. 作为电脑应用及娱乐的综合性刊物《大众软件》，同其他同类刊物相比，吸引你的最重要的因素是：

A.价格便宜；
B.内容丰富，综合性强，可以学习电脑知识并了解电脑娱乐信息；
C.杂志的应用部分适合我的需要；
D.杂志的游戏部分适合我的需要；
E.文章质量高，文笔出众；
F.杂志亲和力强，编辑及记者个性突出，趣味性强；
G.因为是半月刊，时效性强于其他杂志；
H.版式精美；
I.长期阅读刊物，建立了信赖感，属于习惯性购买；
J.其他

11. 你认为《大众软件》的应用部分中哪些栏目的报道量应增加?

A.新闻广场；B.新品初评；C.专栏评述；
D.实用软件；E.硬件评析；F.网络时代；
G.应用心得；H.问题交流；I.读编往来；J.游戏剧场；

哪些栏目的报道量应缩减?

A.新闻广场；B.新品初评；C.专栏评述；
D.实用软件；E.硬件评析；F.网络时代；
G.应用心得；H.问题交流；I.读编往来；J.游戏剧场；

12. 你认为目前《大众软件》应加大（新增）哪些内容的报道：

A.网络游戏；B.数码产品的使用及购买推荐；
C.手机游戏；D.TV游戏

13. 你认为《大众软件》应用部分报道的内容：

A.有些专业，实用性不强；
B.比较合适，专业性和实用性把握得较好；
C.有些浅，不能满足我进一步提高的需要

14. 你认为《大众软件》的娱乐部分中哪些栏目的报道量应增加?

A.专题企划；B.晶合通讯；C.前线地带；
D.锋利的盾；E.攻城略地；
F.在线争锋之极限竞技；
G.在线争锋之混沌冒险；H.龙门茶社；I.游园惊梦；
J.有字天书；K.TOPTEN

哪些栏目的报道量应缩减?

A.专题企划；B.晶合通讯；C.前线地带；
D.锋利的盾；E.攻城略地；F.在线争锋之极限竞技；
G.在线争锋之混沌冒险；H.龙门茶社；I.游园惊梦；
J.有字天书；K.TOPTEN

15. 同网络媒体相比，《大众软件》游戏部分中网络游戏的报道内容应强化：

A.对网络游戏行业的事件和新闻进行深入报道及分析；
B.对于玩家在网络游戏过程中的经历、真情实感进行报道；
C.跟踪热门网络游戏的运营及服务状况，为玩家在网络游戏中的不公平遭遇申张正义；
D.热门网络游戏的任务、练级技巧、高手经验谈；
E.网络游戏名人、游戏高手的访谈；
F.热门网络游戏内测试玩体验及报道

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见200页说明。

16. 你最喜欢的编辑是：
A.风行水；B.答笛；C.ACJ；D.SAY；E.林晓；
F.上弦月；G.8神经；H.Cross；I.红袖乱舞；J.没有

17. 你最喜欢的记者是：
A.生铁；B.司马平安；C.寂静的冰河；
D.古留根尾·我我神；E.Littlewing；
F.某某猫；G.Lee；H.没有

18. 你认为《大众软件》上所刊登的广告中比较成功的通常具备下列哪些因素：
A.视觉效果突出，是一种视觉享受；
B.广告创意优秀，产品性能及特色体现得很突出；
C.文字详尽，产品特色介绍得很吸引人；
D.广告宣传口号有特色；
E.广告所介绍的正是自己最关心的产品；
F.广告中宣传的某些有奖活动吸引了我；
G.广告在杂志中安排的位置非常明显，经常能翻阅到

19. 你经常登录大众软件网站吗？
A.是；B.偶尔；C.否

20. 在《大众软件》2003年第10期～2004年第10期杂志中，你最喜欢的文章是？（请填写期数和起始页码）

三 《大众软件》读者评选（请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

21. 2003.6-2004.5期间你购买正版软件产品的情况：
A.经常购买；B.偶尔购买过；
C.如加密、升级认证等原因，不得已才购买；
D.从没购买过正版软件产品

22. 你认为最值得购买的软件产品是：
A.电脑安全；B.财务软件；C.程序开发设计；
D.图形处理；E.学习及教育；F.商务软件；
G.企业管理；H.网络应用；I音/视频处理；
J.游戏及娱乐；K.办公及文字处理；
L.工具类；M.其他

23. 你正在使用的操作系统是：
A.Win95；B.Win98；C.Win2000；D.WinMe；
E.WinXP；F.Windows Server2003；
G.Linux；H.其他

24. 你正在使用的即时通讯软件是：
A.ICQ；B.MSN Messenger；C.腾讯QQ；
D.朗玛UC；E.网易泡泡；F.Yahoo!Messeger；
G.其他

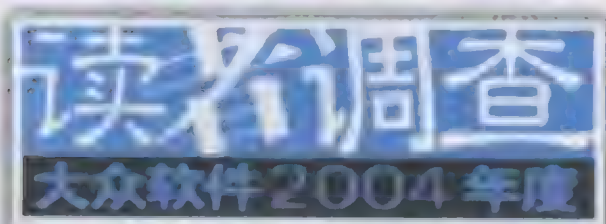
25. 你正在使用的影音播放软件是：
A.东方影都；B.豪杰超级解霸；C.金山影霸；
D.PowerDVD；E.WinDVD；
F.Windows Media Player；G.RealPlayer系列；
H.Winamp；I.Foobar；J.其他

26. 你正在使用的杀毒软件是：
A.江民KV系列；B.金山毒霸系列；
C.Norton Antivirus；D.瑞星杀毒软件；
E.趋势防毒软件；F.东方卫士；G.熊猫卫士；H.其他

27. 你最信赖的CPU是哪家公司的产品：
A.AMD；B.英特尔；C.威盛；D.其他

28. 你最信赖的显卡芯片品牌是
A.ATI；B.Matrox；C.NVIDIA；D.S3；
E.XGI；F.其他；

29. 你最信赖的显卡品牌是：



A.ATI；B.艾尔莎；
C.奔驰小影霸；D.承启；
E.双敏；F.耕升；
G.华硕；H.技嘉；
I.迪兰恒进；J.蓝宝；K.旌宇；L.精英；M.康博；
N.丽台；O.翔升；P.七彩虹；Q.启亨；R.昂达；
S.硕泰克；T.太阳花；U.微星；V.盈通；W.其他

30. 你最信赖的主板品牌是：
A.磐正（EPoX）；B.艾崴；C.昂达；D.梅捷；
E.Intel；F.奔驰；G.承启；H.顶星；I.华擎；
J.华硕；K.技嘉；L.建基；M.捷波；N.精英；
O.联想QDI；P.美达；Q.七彩虹；
R.磐英（新天下）；S.双敏；T.升技；U.硕泰克；
V.微星；W.其他

31. 你最信赖的CRT显示器的品牌是：
A.AOC；B.EMC；C.LG；D.NEC；E.NESO；
F.SONY；G.爱国者；H.长城；I.飞利浦；
J.美格；K.明基；L.三菱；M.三星；N.现代；
O.优派；P.其他

32. 你最信赖的LCD显示器的品牌是：
A.AOC；B.EMC；C.LG；D.NEC；E.SONY；
F.爱国者；G.纯净界；H.EIZO；I.长城；J.飞利浦；
K.美格；L.明基；M.NESO；N.三星；O.夏普；
P.现代；Q.优派；R.梦想家；S.其他

33. 你最信赖的硬盘的品牌是：
A.日立；B.富士通；C.迈拓；D.三星；
E.西部数据；F.希捷；G.其他

34. 你最信赖的光存储设备（包括CD-ROM、DVD-ROM、刻录机、COMBO）的品牌是：
A.LG；B.SONY；C.爱国者；D.昂达；E.IBM；
F.华硕；G.建基；H.建兴；I.理光；J.美达；
K.明基；L.摩西；M.NEC；N.三星；O.台电；
P.微星；Q.志美；R.中宝；S.其他

35. 你最信赖的音箱品牌是：
A.冲击波；B.创新；C.飞利浦；D.惠威；
E.兰欣；F.罗技；G.麦蓝；H.漫步者；I.轻骑兵；
J.三诺；K.其他

36. 你最信赖的键盘/鼠标的品牌是：
A.明基；B.LG；C.爱国者；D.大水牛；E.多彩；
F.飞利浦；G.罗技；H.微软；I.三星；
J.双飞燕；K.LaView新观点；L.其他

37. 你最信赖的机箱的品牌是：
A.爱国者；B.大水牛；C.技展；D.金河田；
E.世纪之星；F.百盛；G.银河；H.富士康；I.其他

38. 你最信赖的打印机的品牌是：
A.爱普生；B.方正；C.惠普；D.佳能；E.利盟；
F.联想；G.施乐；H.紫光；I.其他

39. 你最信赖的品牌电脑是：
A.八亿时空；B.长城；C.戴尔；D.方正；E.华硕；
F.海尔；J.恒生；H.海信；I.惠普；J.IBM；K.紫光；
L.联想；M.Acer；N.七喜；O.清华同方；P.神舟；
Q.TCL；R.其他

40. 你最信赖的笔记本电脑的品牌是：
A.Acer；B.戴尔；C.东芝；D.方正；E.华硕；
F.惠普；G.IBM；H.京东方；I.联想；J.伦飞；
K.清华紫光；L.SONY；M.TCL；N.联宝；
O.同方；P.夏普；Q.神舟；R.其他

41. 你最信赖的数码相机的品牌是：
A.奥林巴斯；B.爱国者；C.爱普泰克；D.宾得；
E.美能达；F.方正；G.富士；H.佳能；I.东芝；
J.柯达；K.卡西欧；L.联想；M.理光；N.尼康；
O.SONY；P.三星；Q.三洋；R.明基；S.其他；

42. 你最信赖的手机的品牌是：
A.波导；B.大唐；C.东信；D.海尔；E.科健；
F.康佳；G.Motorola；H.南方高科；I.诺基亚；
J.三菱；K.三星；L.松下；M.索尼-爱立信；N.首信；O.TCL；P.西门子；Q.厦新；R.熊猫；S.中兴；
T.其他；U.阿尔卡特 V.多普达 W.联想 X.没有

43. 你最信赖的MP3随身听的品牌是：
A.创新；B.DEC；C.iRiver；D.方正；E.JNC；
F.MPIO；G.联想；H.LG；I.MSC；J.NEC；
K.三星；L.苹果；M.SONY；N.信利；O.朝华；
P.现代；Q.Datum；R.微星；S.纽曼；T.爱国者；

四

《大众软件》读者消费及游戏调查
（请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

44. 下列数码产品你计划要购买或更换的是：
A.数码相机；B.手机；C.闪盘；D.DV摄像机；
E.MP3随身听；F.数码录音笔；G.掌上电脑；
H.数码摄像头；I.其他

45. 你在近期有升级电脑的打算吗？
A.有；B.暂时不考虑；C.根据需要及经济情况确定

46. 你认为升级电脑的原因主要是：
A.原有电脑运行速度慢，不能满足图形处理的需要；
B.原有电脑运行速度慢，不能满足娱乐需要；
C.原有电脑运行速度慢，不能满足操作系统需要；
D.以上原因都不是

47. 你认为下列电脑配件，在升级中应优先考虑的是：
A.显示器；B.鼠标/键盘；C.CPU；D.显卡；
E.主板；F.硬盘；G.内存；H.光驱；I.机箱；
J.音箱；K.声卡；L.电源；

48. 购买显示器时，你会选择：
A.17″平面CRT显示器；
B.19″或以上平面CRT显示器；
C.15″液晶显示器；
D.17″或以上液晶显示器

49. 你最常用的Internet服务是：
A.网页浏览/电子邮件；B.下载；C.聊天；
D.玩网络游戏；E.新闻组；F.论坛；G.搜索引擎；
H.网络教育；I.棋牌类休闲活动；J.网络；K.其他；

50. 你的上网方式主要是通过：
A.拨号；B.ISDN；C.ADSL；D.小区宽带；
E.有线电视网；F.专线；G.局域网；H.其他

51. 你对可安装/卸载的手机游戏的体验最符合以下哪一项：
A.没有接触过；B.听说过；C.看别人玩过；
D.自己玩过，但没有尝试安装/卸载；
E.很熟悉手机游戏的使用

52. 你玩游戏主要选择：
A.网络游戏；B.单机游戏；
C.两者都玩，玩网络游戏的时间多一些；
D.两者都玩，玩单机游戏的时间多一些；
E.两者都玩，游戏时间差不多

53. 你玩游戏的一般地点是：
A.家里；B.公司；C.网吧；
D.学校机房；E.其他地方

54. 以下手机功能哪几个会成为你下一步更新手机的动机：
A.彩屏；B.彩信；C.彩铃；D.MP3播放；
E.录音功能；F.摄像功能；G.Java扩展；
H.无线上网；I.WAP功能；J.蓝牙接口；
K.红外接口；L.手写输入；M.收音机功能；
N.闪盘功能；O.其它

55. 你最喜欢的单机游戏类型是：
A.即时战略；B.角色扮演；C.策略模拟；
D.动作射击；E.冒险解谜；F.运动；G.养成；
H.其他

56. 你每周用于玩网络游戏的时间是：
A.3小时之内；B.4～9小时；C.10～25小时；
D.26～40小时；E.40小时以上

57. 你认为目前国内单机正版游戏的平均定价：
A.过高；B.有些高，但还能接受；C.合适；
D.偏低；E.不知道

58. 你认为目前国内网络游戏的消费水准：
A.过高；B.有些高，但还能接受；C.合适；
D.和其他娱乐方式相比很低；E.不知道

59. 你购买网络游戏点数卡主要是通过：

A.书报亭或零售店；B.网吧；

C.网吧或网络购买虚拟卡支付；D.其他

60. 目前你每月用于网络游戏上的花费是：

A.0；B.30元以下；C.30～60元；

D.61～100元；E.100元以上

61. 你认为破坏一款网络游戏正常运营的最致命因素是：

A.私服；B.外挂；C.GM的不公正行为；

D.虚拟物品交易；E.游戏平衡性够不理想；

F.后续更新版本乏力；G.其他

62. 你最喜欢玩的游戏是：

A.国产（包括我国台湾省的）游戏；B.欧美游戏；

C.日本游戏；D.韩国游戏；E.其他

63. 你印象最好的内地游戏代理公司是：

A.第三波；B.寰宇之星；C.美国艺电；

D.上海依星；E.上海育碧；F.世纪雷神；

G.天人互动；H.武汉奥美；I.新天地；J.智冠；

K.光谱；L.阳光娱动；M.空间互动；N.其他

64. 你印象最好的国内网络游戏运营商是：

A.第九城市；B.金山公司；C.上海热线；D.华义；

E.欢乐时代；F.欢乐数码；G.上海盛大；

H.上海育碧；I.搜狐；J.网星艾尼克斯；K.网易；

L.新浪乐谷；M.亚联；N.游龙在线；O.上海光通；

P.游戏新干线；Q.智冠；R.天晴数码；S.东方互通；

T.上海兆鸿；U.TOM；V.天图科技；W.九游网；

X.清华同方；Y.中广网；Z.其他

65. 你认为目前国内单机游戏厂商最应该改进的是：

A.市场调查宣传；B.渠道建设；C.售后服务；

D.汉化质量；E.游戏产品引进速度；

F.游戏周边产品开发；G.定价体系；H.品牌建设；

I.产品包装及光盘质量；J.其他

66. 你认为目前国内网络游戏厂商最应该改进的是：

A.尽快推出具有自主知识产权的网络游戏；

B.同步引进国外网游大作；

C.杜绝外挂，提供公平有序的游戏环境；

D.加强对GM的管理和培训；

E.降低游戏资费水平；

F.举办各种游戏内外的活动；

G.其他

67. 对《大众软件》还有什么意见和建议？（可另附纸）



风色幻想III

个人资料：

姓名：

年龄：

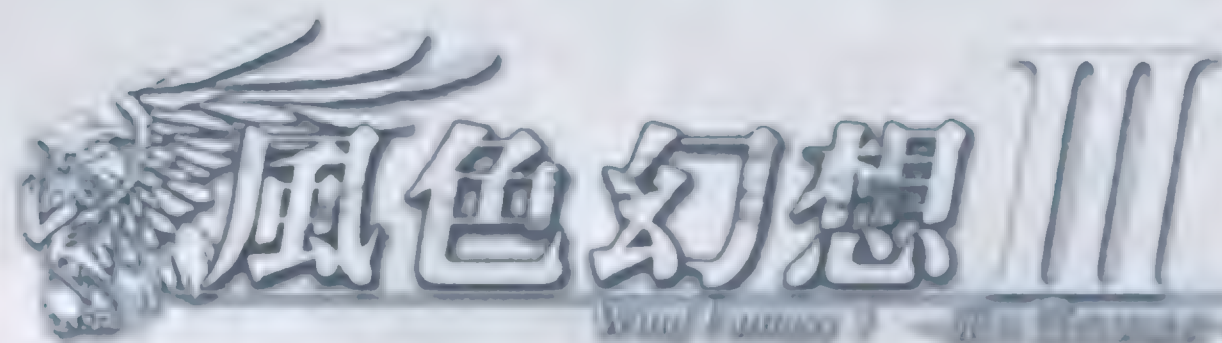
通讯地址：

邮编：

E-mail：



（复印有效）



幻想等你来填色

——《风色幻想III》游戏人物填色活动

活动主办：北京寰宇之星软件有限公司
《大众软件》杂志社
活动时间：2004年5月15日～2004年6月10日

"风色幻想"系列游戏一直作为战棋角色扮演的经典游戏而受到广大玩家的欢迎及喜爱。弘煜公司倾力打造的《风色幻想III——罪与罚的镇魂歌》，将由北京寰宇之星软件有限公司今年6月隆重推出。特此举办主题为"幻想等你来填色"的游戏线稿填色活动，玩家有机会赢取包括1500元现金大奖在内的丰厚奖品。面对如此诱惑，我们还等什么呢？赶快拿起你多彩的画笔，去赢取那诱人的大奖吧！活动由北京寰宇之星软件有限公司工作人员对玩家提交的填色图样进行筛选，选出其中比较优秀的作品参加复选。结果将公布在杂志以及相关网上的活动专区、寰宇之星官方网站与论坛中。

（见左图）

人物说明

蓝斯·沙亚特

圣焰联合王国之王杰奥斯的独子，同时也是传说中的英雄王汉弥尔仅存的唯一后裔。身为圣焰长老院公认的圣焰王唯一继承人，蓝斯自小便有着超越同龄竞争对手的优越表现：从剑技到指挥调度的能力，都是当之无愧的少年英雄。直到有着修罗称号的西撒来到蓝斯面前为止。蓝斯与西撒这对注定竞争的宿敌间将会发生怎样的故事？而当身为英雄王后裔的压力将压垮身心之时，又有谁真能给予蓝斯哀凄内心真正的救赎呢？

凯琳·赛拉菲姆

圣都尼鲁中，由费思主教所圣都尼鲁中，由费思主教所收养的夜莺族孤儿。因天生的白发及优美的歌艺而被人称为"夜莺的白发歌姬"。她具有与生俱来的"歌愈"能力，传闻听了她所咏唱的歌后，就连重症患者都能不药而愈。大陆历289初秋，凯琳女前往灾厄殿接受成为"断罪之"的考验……这简单的授命竟会是往后纷乱悲恸命运的最开端。

活动规则

1、将左页图中的人物填上颜色（人物复印有效）。玩家可以依据自己的构想或者游戏人物为《风色幻想III》游戏中人物填充色彩，然后将上好色的人物图稿寄回《大众软件》杂志社参加评奖。

2、人物画稿上请务必附带按个人信息说明，以便于评委日后的确认工作。

3、个人信息说明应有这些内容：真实姓名、年龄、E-mail、邮寄地址、邮政编码。

4、填色作品邮寄截止日期为2004年6月10日24时（以邮戳为准）

5、作品邮寄地址北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志社收 邮编 100036

奖品与奖项设置

特等奖一名：奖品为现金1000元。
一等奖二名：奖品为现金300元。
二等奖三名：奖品为现金100元。
三等奖五名：奖品为《风色幻想III》游戏一套。

铜像的传说

■北京 王童

睿智的一品神学士赵邀敬大人听说了一件震惊整个帝国的事情：依斯鲁德岛剑港的铜像出现了生命迹象！于是赵大人带领侍从300以及祭司50，由强大的青龙骑士团护卫，赶到了剑港。

那铜像立在一个大理石的底座上，样子很是威严，铜色的面孔上还有希望和期盼的表情。铜像被当地人称为"希望之像"，赋予了希望远航的人会带来财富与疆土的深刻含义。但关于这座铜像的来历，却众说不一。

骑士团一看到那座铜像，就将它团团包围起来，并驱散了铜像周围照相留念的游客。

赵邀敬站在包围圈外面，大声命令："青龙骑士团的青蛙和恐龙们，一旦发现铜像是魔鬼的化身，便立即摘去你们的头盔吓倒他；僧侣们，一旦发现铜像是天使的化身，就跪下来唱圣母之颂歌！"

然后，赵邀敬走近铜像。铜像的胸膛似乎真的像传言中那样在微微起伏着，紧闭的双眼也仿佛仿佛要随时张开洞察世界。学士大人深吸一口气，面向铜像唱起净化的咒文。经过一天一夜的净化，铜像的眼睛真地睁开了。远处围观的人群发出欣喜的欢呼声，青龙骑士们立刻准备摘头盔，僧侣们也准备下跪。

"啊呦，你们都是我的巫师朋友请来的？"铜像醒来，便这么说道。

"啊？"赵邀敬惊异，"晚生不明前辈之意。"

"你一个白胡子老头叫我前辈？你不是我的巫师朋友请来的？"

"这……前辈请明示。"

铜像伸了个懒腰，显出很疲惫的样子。然后，他原地坐下，对周围的人讲起了自己的故事。

1

有一天，我独自坐在荒凉的依斯鲁德岛上，享受着离开海音城才能拥有的闲适——周围不再有海音城的高墙和有人恶意造出的冰仞之墙，而是深蓝的大海；耳边不再有海音城中奸商和骗子的喧哗，而是"沙沙"单调却平和的海浪声。我就那样无所事事地坐着，毫不在意时间的流逝。

"喂，骑士，你的血回完没有？"有人用木仗敲着我的青铜铠甲问。

我转过头，见那人穿着长袍，还披了斗篷，一副绅士的样子。我以为他要在这里拍照，便站起身走开。

"喂，你别走啊。"他在我身后大声挽留，"我是个巫师，一起去帕兰岛吗？"

"帕兰岛？我从没听说过。"

"哦，我也是第一次去呢。我在海音城法师图书馆找到了一个卷轴，上面记载有这个地方，据说很好呢。"

"那么……"闲着也是闲着啊，而且巫师的表情很诚恳，"好吧。"我答应了他。

我们便到附近找船。终于找到一个知道帕兰岛所在的渔民，但是得知我们要雇他的船去帕兰岛，那渔民惊叫一声，像看怪物似地看着我们。

"你不是认识那个地方吗？"巫师不解，问。

"认识当然认识……但那里可不能进啊！"渔民瞪大眼睛。

"为什么？"我也不解——不让进人的是动物园的狮虎山。

"那儿有个洞窟，里面……里面有海神……"渔民神秘兮兮地说。

"海神？根本没有的事——卷轴里没记载。"巫师反驳说。

"亏你还是城里人呢，这传说都不知道。"渔民脸上现出鄙夷的神色。"100年前，因吉芬领主巴风特触怒了海神，海神便在一夜之间毁掉了繁荣的吉芬城，而且把巴风特变成了羊头人身的怪物，监禁在北之森当中……"

"可以了！"巫师打断渔民的话，厉声说，"先王曾宣告全国，真相其实是南方兽人部落乘船偷袭吉芬，攻陷后疯狂屠城。"

"可……"我和渔民都有异议，同时反驳。

巫师也有些害怕，咬着牙一字字地说出："先王有令——造谣者，凌迟处死！"他又凶狠狠地对渔民说："你要不送我们去，和造谣同罪！"

2

一路上，我们再也没提起来"海神"这两个字。渔船很顺利地到了帕兰岛，但是我和巫师一上岸，那渔民就急忙将船调头逃之夭夭了。

"真的没有海神？"看着远去的小船，我问巫师。我对传说很敏感。

"提起海神的人都凌迟了。"巫师径直往前走，"你不会害怕了吧？"他冷笑。

"若真碰见了，咱哥们可全栽在这儿了。"我急忙跟上他。

"嗯，给你。"巫师将一个丝绒口袋交给了我，吩咐道："里面有100瓶红药水，危险时候用；还有黑色的苍蝇翅膀，碰见海神就吃了它。"

"那我该给你多少钱？"拿着那沉甸甸的口袋，我对巫师的信任感又增添了几分。

"喂，朋友，提钱可就见外了。"他漫摆摆手，加快了脚步。

巫师不时瞅瞅他手中的卷轴，和眼前的景色作对比。看样子那卷轴是一张地图，因而我们很快就找到了目的地——一个又大又深的洞窟。

"海神的居所。他的脾气同大海一般变幻莫测。朋友，该你这个勇敢的骑士出马了！"巫师瞧着我说。

"当然，这是我的工作。"我挺起胸膛，抢在巫师前面走进洞窟。

我本以为海神的居所会华丽非常，可洞窟里却只有朴素的石壁和齐腰的浅水池。巫师念了一声"洞若观火"，手中弹出两个火球。火球绕洞窟一周，将昏暗处一一照亮。火光中，水池里站起一只很大的螃蟹，扑向巫师。"骑士，救我啊！"巫师边跑边喊。

我急忙拔出腰间的青铜巨剑，追上螃蟹，挥剑猛刺。锋利的宝剑刺穿了螃蟹的胸膛。

"结束了"，我说；小腿一痛——奄奄一息的螃蟹正用钳子夹我。

"圣灵！"巫师喊。他的法杖中发出6个光球，打进了螃蟹的甲壳。螃蟹抽搐了几下，便松开了钳子。

3

第二层洞窟中有一个深潭，巫师对着潭中千年的古水唱起咒语。那咒文很奇怪，我一句也听不懂，只能分辨出他咒语中断续的词句："……吾神万岁，Auir永存……哈里呀……"最后，他高声喊："敬心礼朝，巨龟现！"一只巨大的龟应声浮出水面。"骑士，上来吧。"巫师跳到龟背上，向我挥手。那巨龟也向我颔首致礼。

巨龟带着我们，向无尽的洞窟深处游去。我们坐在龟背上，唱着歌颂友谊的歌曲。阴暗的洞窟在嘹亮的歌声中也显得明亮起来……

也不知道龟走了多久，我们到达了岸边。巫师知道我穿着青铜的重甲，上下不便，便用他柔弱的胳膊扶我下了龟背。我刚要向他道谢，忽见一个黑影出现在他背后。

我立即救援，转过去一把抓住了那家伙的鱼尾。那家伙一惊，却无法回过头看——我的剑已砍掉了它的脑袋。

"好险啊！那究竟是什么？"巫师惊讶地问，额头上有冷汗冒出。

"是人鱼，从它的鱼尾人身上可以判断。"

"哈，太有学问了，连这你都能看出来。"他一边夸赞我，一边拔出腰间的短刀，切开人鱼的胸膛，把人鱼心掏了出来。

"听说只有海音城的贵族有资格尝到人鱼之心，你不尝尝？"他拿着一直在"噗嗤"跳动的人鱼之心，问我。

"你夺走了人鱼MM的心……"我忽然想起了这句诗，顺口说出。

"嗯，喂，你知道马克卡吗？"巫师打断我的吟诵，问。

"没听说过。"卡片状的骨头海音城中天天有商人在卖。还有奸商号称砍死一个骑士，就能打出一张骑士卡片，但从没听说过马克卡。

"那是一种特殊的马克骨头，呈卡片状，据说溶于铠甲中，可以不被冻结。如果我要是能得到一张……小心！"巫师忽然惊呼。

但太晚了，两条变异的怪鱼已狠狠地撞在我的背上，把我打入水里。

"圣灵！"巫师召出6个光球，穿过我倒下激起的水浪，打在一条变异鱼的鳞甲上。我趁机坐起身来挥出巨剑，逼退了两条变异鱼，却发现一只马克已经向我的头颅袭来。

青铜头盔无法挡住马克头上的利角，挥出的巨剑也来不及收招回防，坐在水中又不可能躲闪——我只得绝望地等待死神的到来。

"啊！"是巫师的惨叫——他竟用自己的铜盾，帮我挡住了这致命的一击。但马克的角穿透了他的铜盾，刺到了他的肩膀上。

我在这一瞬间跳了起来，大吼"双手剑快速！"瞬间劈出5剑打翻了一条变异鱼，然后暴风般地砍向了马克。马克显然被我连续的攻击激怒，尾巴结结实实地击打在我的胸口。我嗓子一甜，但耐住疼痛，侧身一剑砍断了它的喉咙。暗红色的血液急箭般从剑与喉咙的缝隙中喷出，一块卡片状的骨头也随着血液激射而出。

"朋友，我帮你打到卡了！"我兴奋地告诉他，但张口时，却发现肌肉僵硬了。

"变异鱼怎么会石化魔法？"我想问巫师，只因被石化，张不开口。

"啊，怒雷强击！"剩下的那条变异鱼开始恐惧而又惊慌地叫着，转身逃走了，消失在朦胧的洞窟尽头。

"怒雷强击？那是什么？"我心想，"难不成是鱼类语言中'海神'的意思？！啊，海神来了！危险，朋友，你快逃啊！"

他却站在原地唱着一个极长的咒语。我的脚下魔法圆阵逐渐形成，而我被包围在魔法正中央。

我想他大概是在为我施解石化魔法。我真想对他喊"朋友，你快逃啊！"只是被石化封住了口。

他的歌唱停止了，接下来是叱咤的雷声。只见身旁一片火红，一道道火雷忽现于我头顶之上，疯狂地打到了我的身上，甚至击得脚下的大地也开始颤抖……我本该倒下，但由于躯体被石化，使我无法倒下；我本该死去，但由于躯体被石化，灵魂无法出壳，让我无法死去。我看了看身旁，见巫师正握着法杖好好地立着，我便高兴地一笑——虽然被石化后笑不出来。

他也是一笑，捡起地上卡片状的骨头，跳上巨龟的背，驱使海龟沿原路返回了。

我想他大概是去帮我寻找解脱石化的药水了。"真够朋友！"我心里赞叹。我静下心，独自等他回来……

4

我一直等他，不知道过了多长时间，仿佛是一霎间，也仿佛是一辈子。总之深潭已经干涸，洞穴也已经塌陷。我暴露在了野外，日看太阳，夜观星斗；小鸟在我的肩头筑巢，狐狸在我的脚下挖洞。巫师会不会遭遇到了不测？我很担心他。这个时候，有4个剑士来到帕兰岛上。他们认为我是天赐的吉祥物，就把我带回依斯鲁德岛的剑港，放置在港口，并在我脚下加了个大理石的底座。

人们纷纷聚拢在我身边，评论指点，他们似乎都很喜欢我。我站在那大理石的高台上，向无尽的西方望去，原本同样荒芜的平原上，建起了一座繁荣的普隆多拉城，成为帝国的新首都，更远处是先前被毁的古芬，除了中间的高塔，城市的其它部分全是新的。

我站在这里，享受着旧的闲适和新的喜悦——海音城已成了空城，再也没有那些奸商与邪恶。

"若是巫师来给我送药……他一定会经过这里的，经过这里就会看见高高大理石底座上的我，不用再去帕兰岛了。"我高高兴兴地想。

于是，我站在大理石底座上继续地等待，等待我的巫师朋友，终日沐浴着灿烂的阳光和新鲜的海风……

5

一个祭司耐不住了，喊起来："其实，那个巫师是个骗……"

"闭嘴！"赵邀敬粗暴地打断了祭司的话，随即轻声对众人道："还是别让他知道好，至少他还能感到幸福。"

学士大人走过去扶住铜像的肩膀问："以后你打算怎么办呢？"

"当然是去海音城找我的巫师朋友了。"

赵邀敬叹了口气，给铜像留下了一袋金子，带着他的人马回去了。恢复人形的铜像就独自去海音城找他的巫师朋友了。

他一直在找，直到死还在找。他便是我们今天在海音古城见到的幽灵剑士。

（全文完）



我的天堂II 我的他

我，一个普通的女孩，小小的单凤眼，几点雀斑分散在鼻翼。

网络游戏，一个乖乖女不曾进入的奇幻世界，里面充满了诱惑和期待。

现实中的我喜欢追星，整天捧着琼瑶的小说看个不停，从小做事就比较固执，也像其他女孩子一样酷爱吃零食。令我想不通的是，这么平凡的我为什么没人来爱？难道就是因为我有点点的胖，成绩不好，我的姐妹太出众，还是我不够体贴？男孩——一个18岁的女孩感到最为陌生的词语。

在这世界里少了很多快乐时，我好怀念无忧无虑的童年。男孩，我多希望他能在我最懦弱时出现，让我有个能依靠的肩膀。我等了一天又一天，生活越来越空虚，但还是没人来爱。也许是感情中毒，我开始逃避现实，躲进了网络游戏世界。

这个世界叫天堂II，我一辈子也忘不掉的地方。这里面没有人与人的纷争，大家都在一起打怪练级，互相帮助。就在这个美丽的世界里我遇见了一个我爱的人和一个爱我的人，他们给了我一段向往的爱情。

狐飞，种族是白妖精，职业乃魔法师，外形十分俊俏，并且十分强劲有力，是个了不起的人。不仅有绚丽并且威力强大的魔法，更有超人的智慧。他是我所认识的人中相当厉害的人物。和他组队，最大的好处就是清怪快，还能打到很多好DD。他很幽默，为人也不错，非常有爱心，也爱帮助人，关键是他做事很有原则，而且我们无所不谈，很多人都为他的性格而倾倒。能和他组队，我相当自豪，毕竟有个了不起的靠山。他打怪因为控制好，所以不用我多费心照顾他。我们曾一起去和别人PK过，别人都说我们很般配。其实我一直都不敢高攀他，所以只是默默为他加血，很多DD我都不敢也不想和他争，毕竟东西是他打出来的，他也用钱来供养我。但是最后我们还是没能走到一起——只因为出现了一个情敌，一个相当厉害的女矮人，为人耿直做事直接。小巧可爱的女矮人就在我犹豫时直接向他坦白了爱情。我知道在游戏中赚钱我比不上她，但我真的很爱他，所以决定不牵绊他，就让他为自己的目标更进一步吧。看着他们离去的身影，我就像第一次失恋一样心痛。

阿唐，一个在火狐不在的日子里陪伴着我的黑暗精灵刺客，他沉默而冷静，有点酷酷的感觉。在一起的日子里，他从来没有说过超过5个字的话。在一个很无聊的日子里，在一群无话可聊的队伍里，他突然地加入进来，突然地作了爱的表白，一个队组，一男三女，第5个人贸然地加入，大大咧咧地说："安安，我爱你。"如此唐突，如此直白，如此不分青红皂白。



"安安，我爱你！"

"你……你是谁啊？"

"安安，我爱你！"

"我……我不认识你啊！"

"安安，我爱你！"

"不要开这种玩笑啊！"

"安安，我爱你！"

"……"

"安安，我爱你！"

"……"

无语，胸口没来由地涌上一股莫名的情绪，愣愣地看着眼前的男人，看着他一遍遍说着："安安，我爱你！"那样地坚持，那样地执拗，不管我是否对他的表白有所回应，不管身边其他的人说些什么，只是一直地说着："安安，我爱你！"

当热泪滑下脸颊，我才发现自己无声地哭了，那瞬间，我终于醒悟自己要的是什么，终于肯对自己承认，我想要被人爱，希望被人爱。

每次他都在前面为我挡住敌人。有几次他根本就可以逃跑的，但为了给我争取时间逃跑，他死了。我很投入地遨游在游戏的世界里，看着他这么傻傻地为我做事，怎么能不动心？我们虽然都不怎么样，但在一起还是能和厉害的人一比高低，我们已离不开彼此，可以说是很依赖的一对了。没有谁知道为什么我们会走得那么近，但是我们心里已知道彼此的真心。他也曾因为我的固执而责骂过我，但他每次都先认错。我知道他能体谅我，所以我为他也慢慢改变自己的缺点。他就在合适的时间，合适的地点出现了，来得好自然，好温馨。

最后他因为考试而没玩游戏，他告诉我他在一所不错的中国台湾省的大学，他叫我努力学习。他会在大学里等我，见我一面。每当想起他的话，我心很痛，也许这就是缘分，明明相隔很远的人，却被《天堂II》拉得很近。我为他离开了网络，又开始面对现实的生活和学习，但永远留着我的天堂角色，希望有一天我能再遇见他。



《生存》完全参战手册

现实的我们总是远离战火和硝烟，。当祖国在向你召唤时，勇敢的战士为了伟大的荣誉，拿起武器，去保卫属于我们的每一寸土地吧。

对于战争，我们不再只能从电影中感受。现在，用你的鼠标键盘，约上三五好友，一起奔赴沙场吧。因为高嘉科技已把加入一场虚拟的“战争”机会送到我们面前，这就是《生存》，一款革命性的网络游戏。《生存》让我们感受到的，不再是和奇异怪物之间无尽的砍杀。在这个世界里，我们不需要刀剑魔法，一切都那么贴近现代战争。手枪、卡宾枪、AK-47、手雷、火箭筒都是我们很熟悉的武器，这里没有孤军奋战的个人英雄主义，面对凶残的敌人，我们能信赖的只有手中的武器和身边的战友。我们将为自己的荣誉而战！用枪支来粉碎世俗的烦恼。

游戏背景

《生存》是一款以虚拟世界为舞台的军事类大型多人在线角色扮演游戏。《生存》游戏中，玩家基本分为三大群体：FRON（弗伦）、ANCA（安卡）以及KOEN（科恩）。随着这三大群体的不断发展，为了争夺虚拟资源，三大群体之间进行了战斗。

战斗系统

玩家进入PK区域时，即可进行自由且富刺激的战斗。目前，在线游戏PK系统常有的问题在于，当玩家要打怪的情况下被其他玩家进行PK。这类问题是出于游戏的基本设定，举例来说，在一般的在线游戏上，参加攻城战的玩家应该不会对被其他玩家所杀而提出异议，这是因为以PK为前提，并以自发性的选择而参加战斗，因此完全接受PK所产生的结果。《生存》是所有玩家以自发性的意愿来参加玩家间战斗的对战游戏，玩家通过与自己所属联盟处于敌对状态的玩家或怪物进行战斗而成长的游戏。

军衔系统

在与敌对联盟间的战斗中，角色本身的军阶以及角色的魅力指数会渐渐提升。为了使自己的军阶进阶，玩家需参加许多战斗并获得胜利，或射杀军阶比自己高的敌人，借这些方法来提升角色的阶级。军阶的高低，对军团创设、战场上的命令与指挥、统帅等各方面造成很大的影响，角色可以是一个小士兵或是指挥官。

军团系统

有别于一般幻想类或武侠类的公会系统，《生存》内的军团会集中玩家间强有力的社群势力，并发挥出极大的组织与向心力，通过军团的成立，玩家可进行多种多样的活动。与军阶相结合，装备完整的军团会在许多以多种战术为基础的战斗中，发挥极大的效力。军团团长（Clan Master）可在战斗中向司令部要求提供支持射击，借此可作多方面和多样的战术运作。

战斗系统

ANCA、FRON、KOEN联盟会在战场发动有别于以往小规模战斗的大型战争，并通过占领敌方营地的占领系统，收取不同于军团战的满足感与乐趣。玩家可亲自使用各种存在于现实世界的武器，并活用大规模的全面战、同盟、游击战等战术，亲身经验前进与战斗、胜利与战败的经验。

操作指导



有一个很明晰的表将告诉你所有的操作指令。

新手指导

创建ID：自然是得先有账号。进入游戏界面，确认了账号密码就可创建任务了。

人物可以按你的喜好选择3个阵营：ANCA、FRON、KOEN。阵营一旦选定后就无法更改。

人物除了可选择男女，表情，发型等也是可以自定的哦。

人物建好了，马上游戏吧！战场和你的虚拟祖国正在召唤你呢！

进入了游戏，首先必须接受新兵训练。《生存》在新兵训练方面做得很贴心，所有的训练要求都很明朗，跟着教官慢慢学习操作吧！切记最好不要跳过这个环节，虽然浪费一点时间，但这对你后期在游戏中的生活起关键作用哦。训练完毕，就能真正进行游戏了，初来乍到当然必须先了解城市的构建，看看区域地图会很有帮助的，上边很明显地标注了各NPC的地点。多看几次可节省不少乱跑的时间哦。

出来去找卖衣服的MM买一套最便宜的衣服穿上，多少还是可以增加一点防御的。然后拿起系统发给的一把小手枪，冲出去杀敌吧！一开始会觉得敌人特难打，几乎一夹子弹才能打死一个吧！但这里经过我们努力努力再努力地打，终于发现一点小秘诀：对准头部打！类似CS的爆头，基本可以半夹子弹打死一个！不一会儿就能升级了。加点时要注意，要加力量的话将影响到你的生命值，而敏捷则会影响你的射击速度和移动速度，智力会提升你手中武器的性能，而魅力则可提升军衔。大家可按照自己的喜好来加点，打造属于自己的人物。

记得打死敌人以后要捡东西回来卖哦。枪械射击技能到5级就可换成卡宾枪了，攻击也将大大提升。到了5级我们就脱离了新手行列，可到公共地区练级或打战。当然，在各地区也会有敌对国的玩家练级甚至作战，所以大家也要小心了！



以后的事笔者也不知道了，因为笔者还在努力练级中，所以大家也要努力，笔者在游戏中等你们哦，以后说不定是并肩作战的兄弟呢！

天地游戏操作说明

游戏的安装步骤：

1.首先点击"天地之画魂道"安装程序，进入安装界面，点"下一步"。

2.在设定好安装游戏的路径后点击"下一步"。

3.设定安装游戏的程序管理器组名称后，点击"下一步"。

4.在确定是否安装"天地之画魂道"后，点击"下一步"确定安装。

5.在进行"天地之画魂道"程序安装过程时，将会花费比较长的时间，请耐心等候！

6.安装成功，点击"完成"可退出"天地之画魂道"安装。

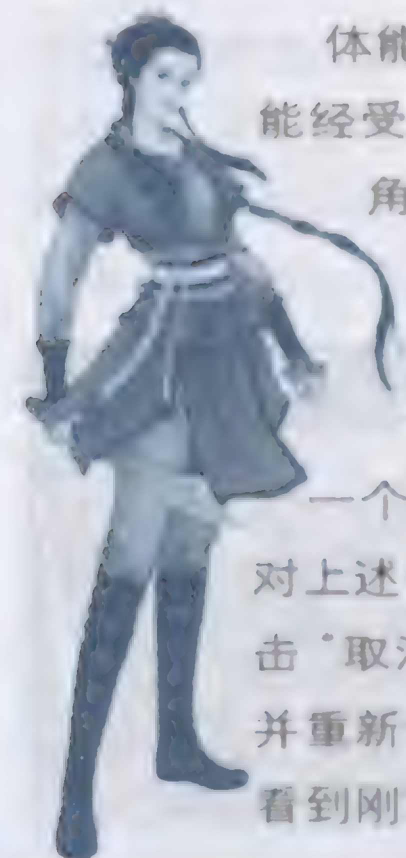
在安装完游戏后，我们进入游戏初始界面，点击"创建角色"按键，进入角色创建界面后便能看见西域、中原各两名男女英雄，玩家可在4个已开放的游戏人物中选择一个自己喜欢的角色，此时如果想返回上一个游戏界面，请点击"返回"键。如想继续，便可看见在已选择好的角色旁边出现的一个角色信息窗口，请在此窗口内进行游戏角色的相关设置。如：1.姓名（玩家可在此处输入自己喜欢的角色名字）；2.角色相貌（此处可设置角色的长相及发色）；3.衣着（在这里可设置角色的初始设置）；4.任务类型，角色今后在游戏中自动点数分配的发展方向，分别有5种选择，如下。

力量型：力量较强；属攻击型，角色在每升1级后，系统将自动把1点的点数分配至力量上。

智慧型：着重提高其悟性，有着能增强法术的作用。角色每升1级后，系统会自动将1点的点数分配至悟性。

均衡型：属各方面均衡发展的类型。角色每升1级后，系统会自动将点数平均分配在力量、悟性、敏捷、体能4项属性上。

敏捷型：身法灵活，提高了防御效果和攻击的命中率。角色在每升1级后，系统会自动将1点的点数分配至敏捷。





体能型：这种类型生命力较强，也更能经受长时间搏斗造成体力上的消耗。角色在每升1级后，系统会自动将1点的点数分配至体质。在选择好上述相关的个性栏位后，请点击"创建"在游戏中创建一个属于玩家自己的全新角色。对上述栏位选择不满意的玩家，请点击"取消"回到选择人物角色的界面并重新创建。在完成设置后玩家就可看到刚才新建的角色，这时，只要选择角色，点击"进入画魂道"即可进入游戏。





玩家第一次进入游戏后，会在最下面一栏看到一个基本的游戏界面。它们依次如下。

1．菜单栏。(1) 状态：弹出角色状态的窗口；(2) 物品：弹出物品和装备的窗口；(3) 技能：弹出技能窗口；(4) 聊天：弹出窗天窗口；(5) 门派：此功能未开放；(6) 伙伴：弹出队伍和好友窗口；(7) 任务：此功能未开放；(8) 地图：屏幕右上角会显示出小地图窗口；(9) 系统：弹出系统窗口。

2.快捷栏。(1) 物品快捷栏：按数字键1～5可选择相应快捷栏内的物品；(2) 鼠标快捷栏：可设置鼠标左右键相应的法术；(3) 摄影机状态：可进行追尾视角、自由视角、斜俯视固定视角这3种游戏视角的切换。其中角色的状态栏中又会显示出游戏任务的名字、等级、生命、元气、耐力值（用耐力槽的方式显示人物的耐力，当人物跑步时需要消耗耐力，故当耐力消耗完时，人物则无法跑步，将自动转换成走路状态）；(4) 力量；(5) 敏捷；(6) 体制；(7) 悟性；(8) 升级点数；(9) 门牌；(10) 称号；(11) 经验值（用经验槽的方式显示人物要升至下一个等级时所需要的经验值。当经验槽为满的状态时，等级会上升，经验槽则会变空）；(12) 攻击力；(13) 防御力；(14) 命中率；(15) 五行属性（角色五行属性值的显示。当角色的五行技能增强，则其相生属性抗性增强，同时，则被克属性抗性减弱）等基本的状态。

3.装备物品窗口。玩家可从物品放置窗口拿起道具，再用拖拽方式将其移动至欲放置的装备栏中，松开鼠标左键后即可装备至人物身上。如果人物未满足装备该物品的属性要求，装备则无法放置到装备栏中。此外，窗口下方所显示的金钱为人物目前所拥有的金钱数额，可通过点击金钱图标来分配所属金钱数额。

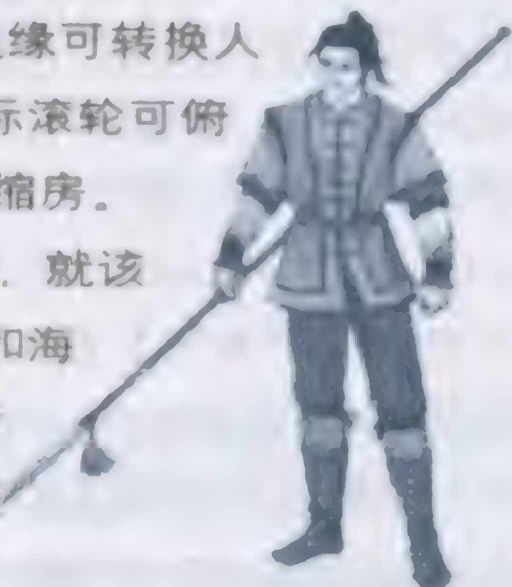


4.技能窗口。在默认状态下，鼠标左右键为普通的物理攻击状态。可直接把鼠标左右键设定为法术技能释放键，只需要用鼠标左右键点击技能窗口中已学会的法术技能，则系统会自动设定该法术技能释放键为鼠标点击键。

5.聊天窗口。在游戏内人物

可通过其了解外围的情况，亦可与其他玩家进行对话。欲对话时，按“Enter”键即可开始对话，输入完内容后，再按“Enter”便可传送信息，也可点选“聊天”按钮关闭聊天窗口。聊天屏道其中包括：(1)门派，也就是与帮派成员间对话时，即使不在同一个地方也可通过聊天窗口进行对话；(2)呐喊，喊话者所在地图的所有人全部能听见的话；(3)密语，个人与个人之间的私聊，其他人无法听见；(4)队伍，和组队队员间的对话；(5)普通，也就是一般的对话方式。

6.游戏内快捷键的设定。A——人物属性，E——物品装备，S——技能界面，D/F——队伍/好友，ESC——系统界面，W——地图开关，Enter——聊天窗口，R——行走/奔跑，K——PK开关，M——显示/隐藏人物的名字，F1至F12——技能快捷键，1是血瓶，2是气瓶，3是耐力，4是回城，5是召唤。此外，还有一些简单的鼠标操作，鼠标左键——使人物自由转动，“← →”——鼠标移动到屏幕左/右的边缘可转换人物视角，PgDn/PgUp；Shift+鼠标滚轮可俯视，↑ ↓；鼠标滚轮可使镜头缩房。



在了解完游戏的基本操作后，就该展开我们的除魔之旅了！让我们和海屋老人一起夺回失落的天书，斩妖除魔，还天、人两界一个真正安宁和平的天地！

C3300特点：简单纯粹

1.造型简洁庄重而不失典雅。

2.经典的全木质箱体，音质纯正的有力保证。

3.顶置音量调节，方便快捷的探听虚实方式。

4.5英寸半大口径重低音扬声器，澎湃低音一泻千里。

5.3英寸全频带中高音扬声器，让中高音细腻而不失淳厚。

6.树立普及型2.1有源音箱加音质新标准。

C3300参数

放大器输出功率：2W ×2（卫星箱）(f=1kHz THD=10%)

6W（低音炮）(f=100Hz THD=10%)

系统频率响应范围：100Hz－10kHz（－9dB～+5dB）

低音扬声器额定阻抗：5 Ω

中音扬声器额定阻抗：4 Ω

额定电源：220V ± 10% 50Hz 0.18A

执行标准：Q/HDCNT001－2002

市场建议零售价：169元

免费咨询电话：800－8100141

网址：www.hussar.net



培养游戏动画大师的摇篮

——托普CIA数字艺术中心



作为教育部批准的首批国家级示范性软件学院，上海托普信息技术学院于2002年与北美顶级动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）联合成立了数字艺术中心，率先在国内推出首家游戏动画专业培训项目，在国内引起巨大反响。目前中心已经发展成为国内规模最大、最具实力的专业游戏教育机构，从办学规模到师资力量、软硬件教学环境等方面都居于国内领先地位。中心开设了游戏动画、游戏程序设计、传统动画、影视动画四个应用专业，另外，中心获得了Alias |Wave front和Discreet的官方培训认证授权，并开设了MAYA和3ds MAX的专业认证培训课程。



在游戏动画专业（一年全日制）整个学习周期中，学生将接受十几门课程的系统培训，其中包括美工基础（传统艺术）、动画理论（传统动画、角色设定、FLASH）、2维软件(PHOTOSHOP)、3维软件（包括MAYA，3DS MAX）、后期合成软件、游戏基础理论及游戏体系结构、游戏引擎等课程。学员将在一年中系统学习游戏企划、角色设计、情节创作、音效、场景建模、材质、灯光、贴图、游戏动画调节、平衡控制、后期合成等游戏设计相关技能以及开发团队管理和职位分工相关知识。毕业学生可以在游戏公司、影视公司、动画公司、广告设计公司从事动画制作工作。

整个游戏程序设计专业（一年全日制）学习周期分为三个阶段二十几门课程：第一阶段教授程序设计基础课程，其中包括C++语言的全面学习、计算机编程的相关科目；第二阶段主要教授Windows程序设计及Windows下的通用多媒体编程技术；第三阶段学员将学习如何制作商业发布级的游戏制作技术。该阶段中游戏引擎的课程将以一款典型的商业游戏引擎作为实例，教授引擎的原理、简单引擎的设计与制作、典型引擎的使用，这是日后制作商业游戏项目的主要技能，也是现在国内业界最缺乏的关键技术。贯穿整个学习周期的每个阶段，都将伴随实例项目的开发，让学员真正掌握游戏开发的每个环节。毕业学员将能在游戏公司从事程序开发，也可到各软件开发企业从事软件开发工作。



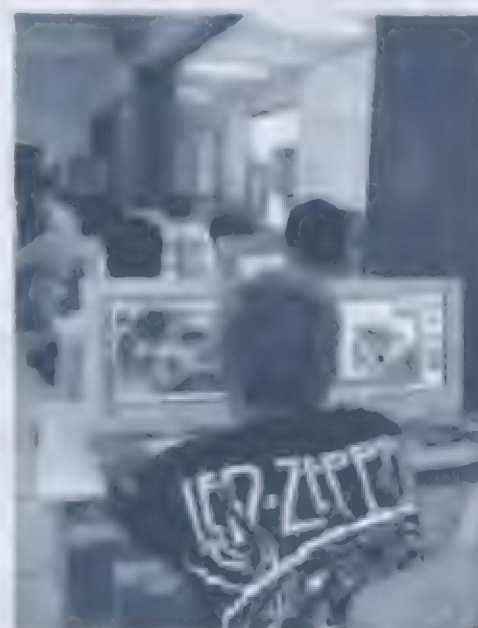


师资方面，采用国内、国外人员联合授课的形式。国内老师均具有极为丰富的教学经验和制作经验，雷老师曾担任智冠艺术总监，有多部动画片导演经验。周老师为中国早一代的游戏程序设计员，制作过跳舞毯游戏，由其担任主程的《The King Of Black Deadth》游戏参加了2002及2003年的洛杉矶E3大展，广受好评。齐老师曾担任北大青鸟培训中心教学主任，精通C++、VB、PB等各种软件，同时擅长面向图形开发技巧，有极其丰富的软件开发及教学经验，是资深高级程序员。徐老师则有多年棋牌类游戏开发经验。中心教授MAYA和3DS MAX的老师均为ALIAS和DISCREET官方授权资深指导教员。加拿大CIA派驻中心进行教学的，同样多为拥有多年动画和游戏经验的资深人士，任数字艺术中心技术总监的David Liu（加拿大CIA总裁）毕业于纽约艺术学院，主修计算机艺术，曾服务于温哥华最大的动画公司MainFrame Enter-tainment Ltd.，担任资深3D动画师，其间参与制作包括《变形金刚》在内的多部动画片。而CIA高级教师WOOD GATE则制作过《埃及王子》等梦工厂动画大片。另外，导演过《X档案》的安科尼.费尔德，负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.伍迪、负责《骇客帝国Ⅱ》电影特效的MARC ROSE，以及两次获艾美动画特效奖、为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《海底总动员》、《白雪公主》等电玩游戏，有北美最高影片图形艺术家之称的克里夫.威度等国际顶尖级专家将联袂担任本培训班师资。

培训要求学生至少有高中以上的学历。完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大CIA互动艺术专业认证证书。学习完毕的学员如果想到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，在国内学习过的课程将获得学分减免。学生只需经过托福考试，能够熟练掌握英语，就可以直接到加拿大CIA进行学习。

就业方面，学院和国内外许多专业动画制作企业以及游戏厂商都保持了紧密的联系和良好的合作关系。良好的业界关系和畅通的就业渠道，给学员的未来发展提供了坚实的基础。

今年第四期数字艺术培训班招生工作已经全面启动，于2004年6月底开课。学院为了保证教学质量，今年将计划限额开班，报名额满为止。



国内咨询电话为021-68025599、021-68020829。

学院网址是http：//www.etop.com.cn

加拿大网址为http：//www.gamercollege.com

你想要什么？



WWW.JHYX.COM
WWW.JHYX.COM.CN
WWW.JHYX.CN

全都有 ✓

1 元抢购，晶合游戏e 都，天天给你惊喜！

1 元＝魔力450点　1 元＝传奇秒月互换卡　1 元＝奇迹450点……

30 天的1元卡，365 天的特价，热销点卡大放送，您只需拿1元就有机会得到您想要的任何价值30元以上的点卡 魔力、传奇、奇迹、大话　天天推出一款特价商品，给您无尽的惊喜。

敬请关注晶合游戏e都　www.jhyx.com

晶合e都

广　告　索　引

天翼之链上手指南

转眼间，天翼之链在国内代理已有半年光阴。很多热心的玩家已在韩国和中国台湾省游戈了一圈，笔者就属于这种狂热的游戏分子。闲暇之余整理了一下自己的心得资料，希望能给新玩家一点帮助。

一、游戏登陆及人物创建篇

和其他游戏相似，玩家在官方网站或者其他游戏网站下载客户端，安装后就能运行了。确定自己已注册了帐号（如果还没有帐号，可去官方网站申请）且游戏自动更新结束后，会弹出游戏设定对话框，在这里可选择视窗模式、视窗规格、频率及声音选项等。进入游戏界面后，选择最上面的一个选项开始游戏。



输入帐号密码登录后选择服务器，就可建立人物了。

按照提示在相应的ID位置填入角色名称，选择人物角色，最后点击确定创造，开始游戏旅途。

二、人物篇

天翼之链已开放的人物角色有8个，人物原型根据4-Leaf创造。其中人物有9种能力，分别为HP（生命值）、MP（魔力值）、SP（精力值）、STAB（突刺能力）、HACK（斩击能力）、INT（智力）、DEF（物理防御力）、MR（魔法防御力）、DEX（敏捷）。基本能力诠释如下。

生命值：角色生命力。HP为0时代表角色已处死亡状态（注意：下雪时HP将会慢慢减少）。

魔力值：角色魔法力。与使用技能的次数有关，若MP为0则技能将使用（注意：下雨时MP将会慢慢减少）。

精力值：角色体力。角色跑步时将会扣除SP，若SP到达0将无法在使用跑步，而改为走路（注意：晚上时SP将会慢慢减少）。

突刺能力：突刺攻击力。STAB每升1点数值将会使以下数值提升　HP+9，MP+3，SP+13，Weight（负重）+7。

斩击能力：斩砍攻击力。HACK每升1点数值将会使以下数值提升　HP+11，MP+2，SP+9，Weight+9。

智力：影响着魔法攻击力。INT每升1点数值将会使以下数值提升　HP+7，MP+5，SP+5，Weight+1。

物理防御力：DEX每升1点数值将会使以下数值提升　HP+13，MP+0，SP+15，Weight+11。

魔法防御力：MR每升1点数值将会使以下数值提升　HP+5，MP+4，SP+7，Weight+5。

敏捷：命中率、回避率、攻击速度、危急率，数值越高，所使用的几率也会高。DEX每升1点数值将会使以下数值提升　HP+0，MP+1，SP+15，Weight+3。

除了分配属性点培养人物外，开始选择人物的属性对以后的成长影响也是显著的。为了方便玩家选择，这里附有一些人物的初期数值分析（括号内为初级所需点数值）：

伊丝萍－查尔斯（Ispin Charles）：Orlanne国内最宝贝的公主，剑术训练有素的佣兵

[illegible]	HP	MP	SP	Wt	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
	190	45	1200	1050	4(1)	4(2)	1(3)	2(2)	1(3)	2(1)	1(2)	[illegible]
	210	50	1100	1100	3(1)	5(1)	1(3)	2(2)	1(3)	2(2)	1(2)	物理复合
	200	55	1000	999	2(2)	4(1)	2(1)	2(2)	2(3)	2(1)	1(2)	[illegible]

麦克斯明－里伯克列（Maxmin Liebkne）：神秘的灰之影特务

[illegible]	HP	MP	SP	Wt	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
	190	50	950	1050	4(1)	4(1)	1(3)	2(2)	1(3)	2(2)	1(2)	物理复合
	210	55	900	1100	3(2)	5(1)	1(3)	2(2)	1(3)	2(1)	1(2)	[illegible]
	175	65	850	999	2(3)	4(1)	2(2)	2(3)	2(1)	2(2)	1(2)	魔剑士型

娜雅特蕾依（Nayatrei）：异国风情的美少女，理想是成为"神之武具"的守护人

[illegible]	HP	MP	SP	Wt	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
	185	40	1400	850	4(1)	2(2)	3(3)	1(2)	1(3)	3(2)	3(1)	[illegible]
	205	45	1300	900	4(1)	3(1)	1(3)	1(2)	1(3)	3(2)	2(2)	物理复合
	225	50	1200	950	2(2)	4(1)	1(3)	1(2)	1(3)	4(1)	2(2)	[illegible]

美　－奈伯拉斯卡（Mila Nebraska）：年轻美丽的海岛船船长，擅长使用鞭类武器

[illegible]	HP	MP	SP	Wt	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
	210	35	1000	950	2(2)	4(1)	1(3)	1(2)	2(3)	3(1)	2(2)	[illegible]
	190	40	1100	900	4(1)	4(1)	3(3)	1(2)	3(3)	2(2)	2(2)	物理复合
	170	35	1200	850	4(1)	2(2)	1(3)	1(2)	2(3)	3(1)	2(2)	[illegible]

创建人物请慎重考虑，而且每一个人物都有自己的剧情，可以延续每个人物的梦想。

三、上手操作篇

游戏中操作还是中规中矩的，基本可依靠鼠标来完成，包括前进、攻击、捡道具、交谈及开门等操作。游戏中还设置了大量的微操作（键盘操作）供玩家使用，熟练的微操作可让游戏更流畅。主要的键位设置有：

键盘操作说明			
ESC	系统选单	P	个人属性
F1-F8	法术、技能快捷键	A	Combo 设定
数字1-0	快速表情符号（需先在表情窗口内设定）	D	表情窗口
Alt+数字1-0	讯息快速键（先在表情窗口内对话指令设定）	H	[illegible]
Q/F9	Quick 快捷栏开关	E	[illegible]
M/F10	Map 地图开关	I	Item 物品
C/F11	Conversation 开关	O	option 选项
F12	左侧状态列开关	S	skill 技能
Tab	[illegible]	T	team 队伍
Insert	[illegible]，Shift+鼠标左键转换方向	R	run 跑步
Ctrl+鼠标左键	[illegible]	Shift+鼠标左键	[illegible]

前期准备已就绪了，以后的演绎就需要看你自己的本领了。或许你还在考虑怎样进入游戏，抑或还在为选择什么角色，角色有什么特点而发愁时，希望本文能让你很快融入《天翼之链》的剧情中。

你也许从来没注意过，西方成熟产业的杂志和我们所谓的游戏媒体有什么不同：它们很少去关注什么产业问题，更多地只是介绍游戏的前瞻和评论，偶尔会在书本的最后放上一两篇精心炮制的攻略和一些秘籍。自然你也知道所谓精心炮制的意思往往就表示它没有什么时效性。对北美市场的消费对象而言，舆论传媒的最大作用就是告诉他们哪些游戏好玩而哪些游戏不好玩，于是他们可据此去电子零售卖场购买自己中意的作品。

是的，就是这样简单。一句话概括来说，这个被我们称之为成熟的产业无不是在围绕着商业打转。因此当我询问广告人洛奇·佐迪亚克先生时，他不屑地告诉我：平面广告毫无讨论的价值。

从表面上来看的确如此：它们哗众取宠，唯一存在目的就是吸引眼球博得注意，仿佛廉价的丑剧演员或是蹩脚的政客，拼命地想把自己推销出去。但另一方面，你又总是能发现卓然不群的特例。“简洁明了”这一基本信条仍然放诸皆准。《公元1503——新世界》的广告具有强烈的针对性，而《皇帝——民族的兴起》则令人震惊。在这个窄小圈子里的广告人，并不因为他们无法和奥美公司相比而放任自流。这些广告作品，尽管它们无法像室内广告公司的奥利耶维罗·托斯卡尼为贝纳通时装设计的宣传广告那样具有人文意味，也不可能像喜力啤酒揶揄时运香烟的著名广告那样朝成功作品致敬，然而至少在创造力和幽默感上，这些广告不输给纽约、芝加哥或伦敦任何一家顶尖广告公司的艺术家们制作的作品。

■策划/主笔 古留根尾·我我神
■题头 Jin

乞丐的xiǎng贡

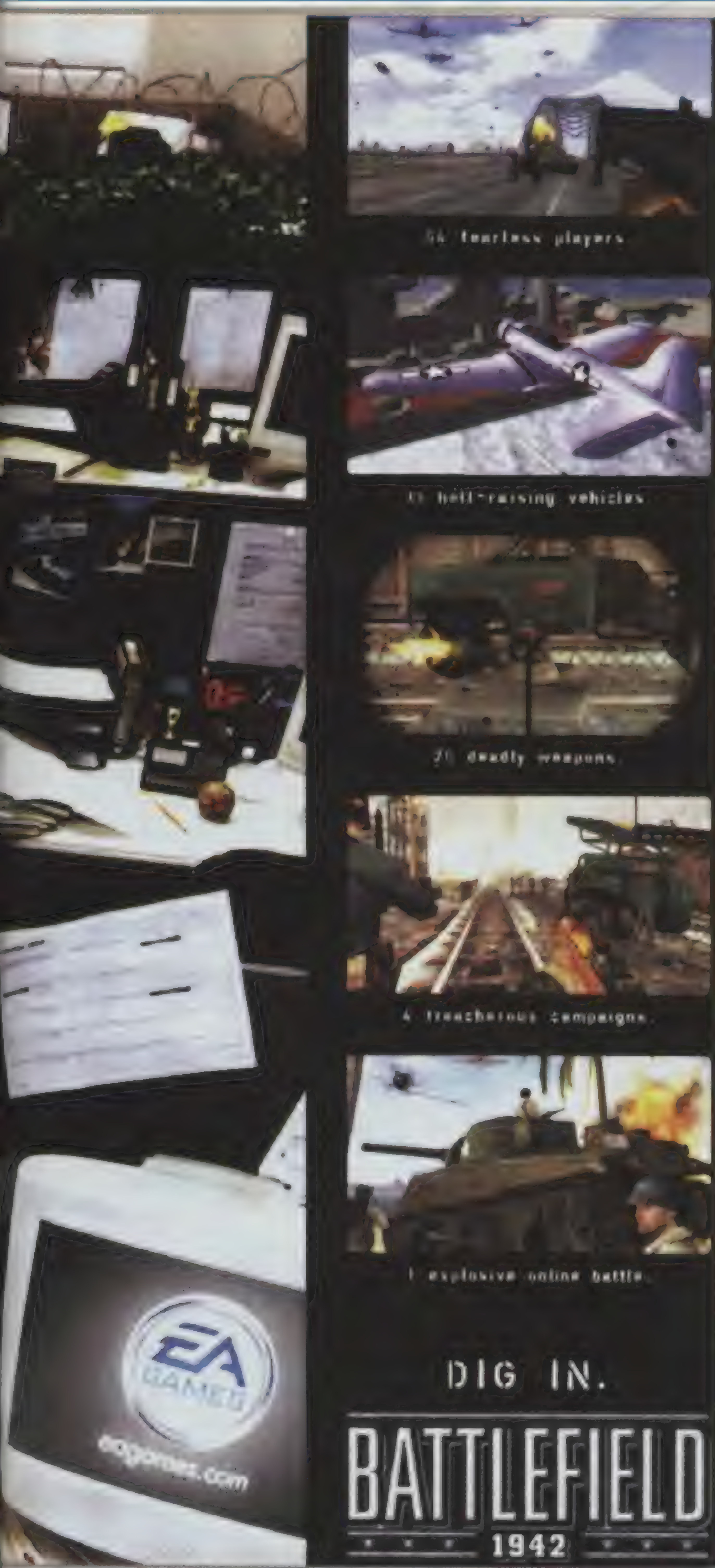
《萨尔达传说——风之律动》
The Legend of Zelda：The Wind Waker
时间：2003年4月
规格：3020 × 4131
公司：任天堂

在美国任天堂接受媒体访问时，《萨尔达传说》制作总监青沼英二说，"每一个新的《萨尔达传说》有一个新的林克，一位叫做林克的英雄总是出现来对抗邪恶。"在《穆希莱的假面》制作完成后，宫本茂就已将游戏计划定在了NGC平台上。标榜传统的《萨尔达传说》除了在保持日式角色扮演的正统地位以外，也要加入各种新奇的元素才不至于落伍。新平台和新游戏性虽然必不可少，但对于美国市场而言，如何才能让一部在日本被推崇为经典的游戏得到认可也是个问题。在宣传设计上，任天堂的要求是，强调一贯的传统和不同于以往的创新。看上去矛盾的两者被分割在画面和文案中分别体现——用"你"、无数个"它们"和塔尖上的"她"简约直白地勾勒出勇者救公主的标准角色扮演套路，但在下方的说明上这样写着："挑战邪恶、新元素和你自己。你的冒险在等着你。"

TO BE CONTINUED..




THERE ARE NO MEDALS FOR SECOND PLACE
BATTLEFIELD 1942
2002 GAME of the YEAR: PC GAMER
GAME of the YEAR 2002: CGM
OVERALL GAME of the YEAR: IGN.COM
BEST MULTIPLAYER GAME of the YEAR 2002: CGW
MULTIPLAYER GAME of the YEAR: GAMESPY.COM
JOIN THE FIGHT AT BATTLEFIELD1942.EA.COM
GAME OF THE YEAR
GAME OF THE YEAR

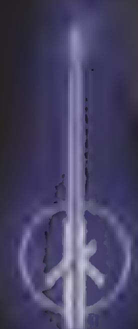


《战地1942》
Battlefield 1942
时间：2002年11月
规格：5919×4082
公司：美国艺电

和传统广告行业不一样，为游戏产品制作的平面广告很少使用高质量的静物照片。一方面牵涉到投入和成本，另一方面也是这个行业本身CG使用的便利所致。美国艺电在不断的收购和兼并中逐渐成为发行巨头，其杀手锏之一就是不惜工本作宣传。2002年到2004年，二战题材的第一人称射击游戏的热门达到了一个空前的程度。包括《战地1942》、《荣誉勋章》、《使命的召唤》在内的作品，其广告宣传经常能在各大游戏杂志上见到。2002年即将结束时，美国艺电公司专门为广受好评的《战地1942》制作了一则不像以往的广告。广告主题没有放在游戏上，而是集中在游戏所荣获的各种媒体奖项上。制作者用军器照片作为素材，将媒体的奖章合成在上面，游戏主题和自夸的情绪恰到好处地结合在一起，让人明显感受到浓郁的二战气氛。当时《战地1942》的资料片尚未泛滥，游戏的宣传攻势还在进行。于是美国艺电又干脆把职员办公室拍成照片，用CG做出碉堡和工事的效果来。这个念头原先是对那些在上班时间联网打本公司游戏的员工的讽刺，然而在被做成平面广告时，其效果竟出奇得好。尽管读者往往第一时间联想到的是那些趁老板不在时大呼小叫杀声连连的公司职员，但画面所营造出来的感觉却恰好和游戏的主旨相契合。

TO BE CONTINUED...





STAR WARS JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST

















《星球大战——绝地流放》

Star Wars:Jedi knights 2:Jedi Outcast

时间：2003年2月

规格：3020×4090

公司：卢卡斯艺术







一直以来，卢卡斯艺术试图从《星球大战》的版权里得到利润以外的东西。和传统改编作品的模式不一样，卢卡斯拥有自己的一套游戏、小说、电影生产流水线，无需可怜巴巴地向作品所有人乞要授权。然而，和电影、小说，甚至是一些低端周边相比，《星球大战》系列游戏一直没能达到名副其实的高度。作为《绝地骑士》的新作，《绝地流放》试图从传统第一人称射击的模式中跳脱出来，把光剑打斗自然地引入其中。这种具有独特风格的武器被作为强调重点而突出，一度放弃了原力的前绝地骑士不经意地用光剑在墙上划着道道，这个动作使我们回想起自己的童年时光。包括《星球大战——赏金猎人》以及《星球大战——绝地战机》在内的广告设计，都会以《星球大战》的标志性元素为特征主体，用简单的构图表现游戏主旨。

《猎户座霸主3》

Master of Orion 3

时间：2002年12月
规格：5893×4106
公司：前Infograms

Infograms在被收购并最终成为雅达利之前，一直致力于硬派游戏的开发和发行。在上个世纪80年代，Infograms就以拥有世界上最死硬和最极客的电脑游戏玩家闻名。世界上最大的游戏销售市场是普通玩家，而真正的利润则有一半来自硬派玩家。这一点已被业界普遍认同，因此尽管公司也会去迎合那些对商业化作品感兴趣的消费群体，但它最终的目标还是口味专一的死忠拥趸。包括《猎户座霸主》系列在内，Infograms的策略、模拟游戏都只为少数派认同和喜爱。它们往往因为复杂的操作和不友好的上手拒绝大多数想尝试一下的底层玩家。因此在宣传上，Infograms无需再作任何吸引硬派群体眼球的努力，相反，他们把精力转向那些没有该类游戏经验的人，试图多少扩大一些用户群。《猎户座霸主3》提出“点燃蔓延整个银河系的战火”这一中心思想，围绕其设计直白易懂的平面广告。在群星中排列成星座的“VS.”，并没有明确地标明冲突双方究竟是行星、星系还是星团。简单的画面却能给人以纷争战乱的激烈动感。这证明有时拥有一个绝妙的创意，在其他方面你大可讨一些巧。

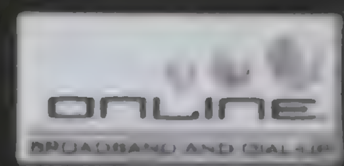
TO BE CONTINUED...











《云斯顿赛车》

NASCAR：Dirt to Daytona

时间：2002年8月
规格：5895 × 4131
公司：前Infograms

不管你驾驶什么车，3月份的第一个星期有一个地方一定要去，那就是美国佛罗里达州的地通拿海滩。这里几乎成为各种竞速赛事的麦加，拉力赛车、自行车、电单车。但《云斯顿赛车》并没有如人们所想得那样在这样一个标志性地区上做文章，也没有提及过多的泥路赛道。用对面的黑白旗作为广告主题的构想，旨在让观众能直接联想到急驰的拉力赛车和飞跃终点的速度感和成就感。一般情况下，鲜有游戏广告不点明作品的基本特性和卖点，而是将整个广义概念作为诉求来突出的。《云斯顿赛车》的宣传画被证明是简约风格对视觉冲击的有力影响的最佳明证。正如著名广告人费伯尔·费尔南德斯所说：“那些宣传效果最显著的广告，它的设计理念与方案都是最容易执行与完成的。”

No one will mind you play naked.



"Best on the block" doesn't mean much anymore.



PlayStation Online
时间：2002年12月
规格：3143×4131
公司：索尼

长期以来，电脑游戏相对于电视游戏的一大优势就在于它的网络便利。128位次世代主机成为潮流之后，各大开发公司都把内部竞争的眼光放在了抢夺网络游戏利润份额上。微软、索尼和任天堂几乎同一时间在朝家用主机的网络支持功能上下工夫。索尼是第一个。它的PS2网络适配器规格简单，安装便捷，因此在2002年末推出的广告宣传，把重点放在了简洁和强调PS2网络功能上。由于索尼在PS2推出伊始的定位，就是围绕"Live in your world,play in ours"的口号和游戏主机4个标志性按键结合而设计，因此广告也采用了类似的主题。值得注意的是面板上的两枚螺丝。索尼另一个宣传重点就是其只需要两个螺丝固定在游戏机上的简单安装。在其后的后续行销上，索尼又提出淘汰旧版PS2，全部以捆绑网络适配器的方案来进行销售。针对这一策略，索尼的主机发售时附赠支持网络功能的PS2游戏。左边就是搭配对应游戏设计切合主题广告词的平面系列广告。



系列广告的一个最大目的就是形成品牌效应，无论是对伏特加还是ZIPPO打火机，它们都试图以固定的表现模式来表现不同的设计理念和创作构思。这种风格前后的传统式设计思路往往能很好地给受众留下深刻的印象。深得此道的有[illegible]的体育广告系列，以及NGAGE为其品牌推广之初制作的一系列平面广告。任天堂并没有过多地强调NGC和GBA的互联功能，对一些大作也没有拘泥在其本身的游戏特性上，而是最大限度地用结构相似的版面给读者留下深刻的印象。在这组GBA/NGC的联合游戏平面宣传广告中，设计者无一例外地保证以下两点：用透明胶将游戏CG粘贴在真实背景上的构图，以及"你是谁"的广告词。它试图表达一种在游戏中能体验到似曾相识的感觉，略微有些翘起的透明胶边缘更好地突显了画面的真实，而背景和游戏人物的鲜明对比又能表现出矛盾感。每幅广告在粘贴一个对象时使用的透明胶都只使用同样长短的两截，保证了画面的整洁。这样的广告总能给人以愉悦感。

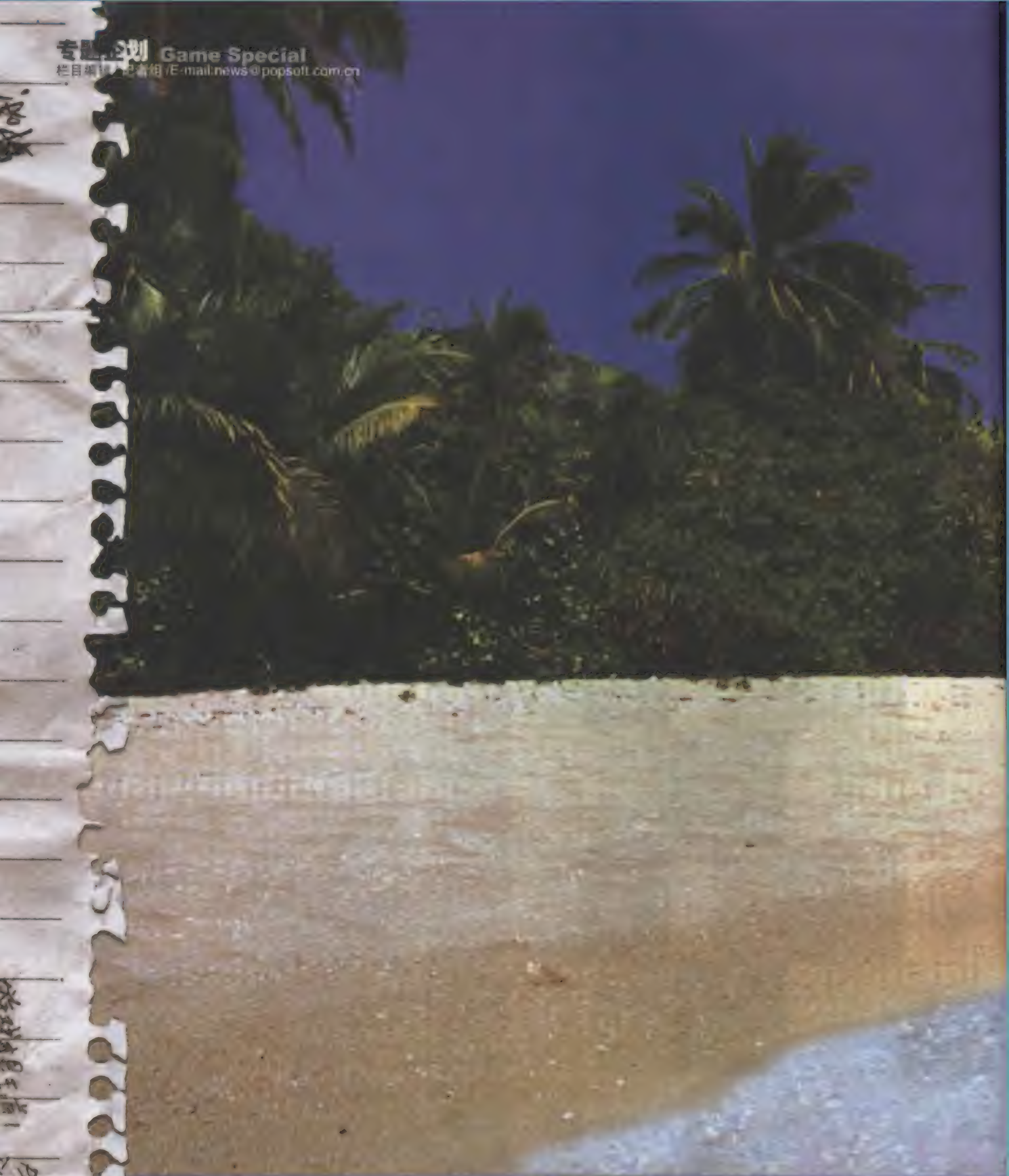
AG.
four different
s in a Modified
l can take
And remember





GBA/NGC
时间：2004年2月
规格：3061×4098
公司：任天堂





20世纪末电子游戏还处在8位机和16位机时代，任天堂掌握了大部分市场份额。世嘉公司唯一的优势，就是其MD主机比任天堂8位游戏机要高上一个档次。然而和任天堂不一样，世嘉缺乏像玛利奥这样的标志性角色，它需要能让消费者耳熟能详的人物，一个人们能将其和世嘉公司及其产品划上等号的吉祥物，索尼克就是在这种情况下作为形象代表诞生的。然而随着之后世嘉在主机市场上的不济，乃至它宣布完全退出硬件开发，索尼克这个形象也慢慢地从人们记忆中淡去。转而走软件开发路线的世嘉认为有必要时不时地提醒人们，他们好歹也算创造过经典，这才有了类似《索尼克大集合》这样不定期的纪念性作品。这则具代表性的广告采用分裂补色设计，用湛蓝的天空和海水、细腻的白色沙滩将金黄色的奖励环作为中心突出出来。游戏封面下的文案也围绕“环”这个字眼做双关文章。对那些老派的《索尼克》玩家而言，遗漏掉哪怕一个这样的奖励环都会让游戏过程暗淡无光。而另一方面，最能让人联想到那只蓝色刺猬的，也就是这种设计怪异的黄色奖励环了。该广告配合《索尼克大集合》在北美上市而制作，合集包括7款经典索尼克游戏：《索尼克1》、《索尼克2》、《索尼克3》、《索尼克3D》、《索尼克弹珠台》等等。

在进行了61本2002年至2004年国外游戏杂志的筛选，对174页广告页面加以扫描，从中甄选出2幅单页、4幅对页以及3个系列广告，满足10页的杂志需求后，我们发现你目前所见到的只是那些精彩广告中冰山一角而已。“只要引人注目，其他无足轻重。”这不仅仅是特雷弗·贝蒂对广告本质的看法，也是本文的创作原由。就和广告本身一样，这10页的内容简单而又蕴意深刻：虽然它言简意赅，但却表达出了很多。广告的产生原先非常利己主义，它只是为了增加品牌的影响力，拉拢公众的注意，以提高产品的利润和市场份额。然而奇妙的是，在这样一种商业意味浓厚的土壤里却滋养出了最为茁壮的创造力和想象力。除了富有艺术气息的构思外，它也是话语权的表现和日常生活的一种忠实反映。我们无意于卖弄广告的历史由来或是它的生涩理论，让图像和文字的结合说话，看洗练的载体如何表达绝妙的创意，这是读图时代精神干涸的群众奢侈的盛宴。





《索尼克大集合》

Sonic Mega Collection

时间：2002年12月
规格：5860×4090
公司：世嘉

GameSpot

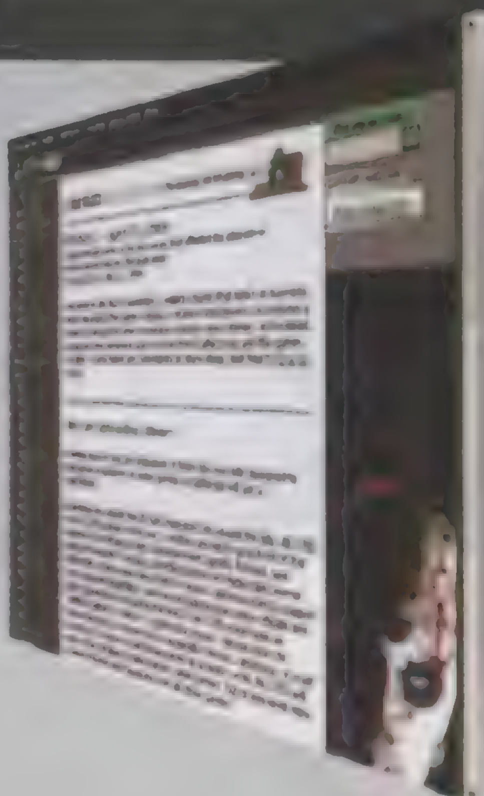
2004年4月19日



我有一个理论：如今的游戏最糟糕的地方就在于它们排异地全让男人来进行开发。“理论”这个字眼有些过于强烈，这只是一个假想，现时现日已有许多女性加入到游戏产业中来，而其中许多更是位处管理高层。所以不要把这个话题误当成寻求平等的呼吁，因为我恰好认为这里已实现了男女平等。只是，在我玩完游戏，观看制作人员表时，却发现出现的名字几乎全部都是男性。于是我想，这些老爷们儿聚在一起创造性地开发游戏，是不是未免有些失衡。不管怎么说，我相信今日的游戏都有显著的男性倾向，而且它们对于女性的描写通常都令人尴尬。对我而言，某些游戏中的女性角色让我愧为一个玩家，尤其在我想好好体验游戏时，游戏里刻画的女性往往比男性要肤浅得多，就算其中数量被描绘成富有情感，值得敬佩，人格特色明显的角色，但我还是要说其面向男性受众的明显设计本质是无法改变的。这里我给你举几个例子。在《银河战士》这一任天堂的经典科幻动作游戏中，就有一个主要的女性角色。她最初是在1986年被发现的，玩家满足一定的特殊条件后，可在通关时发现萨姆斯·阿兰的盔甲突然从身上消失，露出了其主人的真面目：一个身材娇好，衣着清凉的女人。当她向你招手时，你难免会有些震惊，毕竟萨姆斯听上去不像女性的名字。不管怎么说，一旦萨姆斯的秘密被发现以后，玩家们的乐趣就在尽早通关，好让盔甲下的女人粉黛示人。

GameSpy

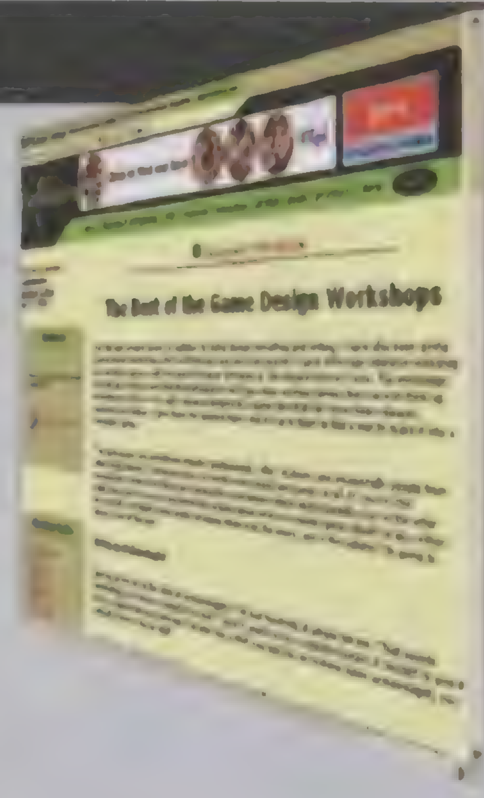
2004年4月19日



议员勒兰德·伊年初提出的两个议案AB1792及AB1793在艺术、娱乐、体育、旅游及因特网媒体参议委员会上提交讨论，这无疑将对加利福尼亚的游戏业造成不小的冲击。议案AB1792提议将表现为“以残忍、可憎、凶暴的方式对人体造成严重伤害”的游戏，定义为“对儿童有害”，从而禁止它面向未成年人贩售，而议案AB1793则要求零售商确保成人级游戏“放置于少年儿童的视线之外并和其他游戏分离开来”。在媒体的报道中，伊称有6名说客正在为驳倒这两个议案奔走。由于议会一季只召开一次，因此假如议案遭到搁置，那么伊很可能在几个月内很难再次上提。不幸的是，除了说客因素外，其他政客也有不少认为对游戏业进行立法是浪费时间、金钱和精力的不明智之举。类似的议案在其他州一开始也得到了通过，但随着时间的推移，它们最终还是以违反宪法的名义被驳倒了，这样的例子不胜枚举。比如伊在1月的发言中举证“2003年热卖的游戏允许玩家们屠杀警察、折磨老人、碾压行人，并歧视女性和少数民族”。以政客的标准而言，对游戏某个部分进行夸大是吸引人们注意的手段之一。很明显，法庭清楚地知道并指出，这样的展示并不能作为法律上的依据，更不能对因此而提出反对意见的议案和法令任意通过。

Gamasutra

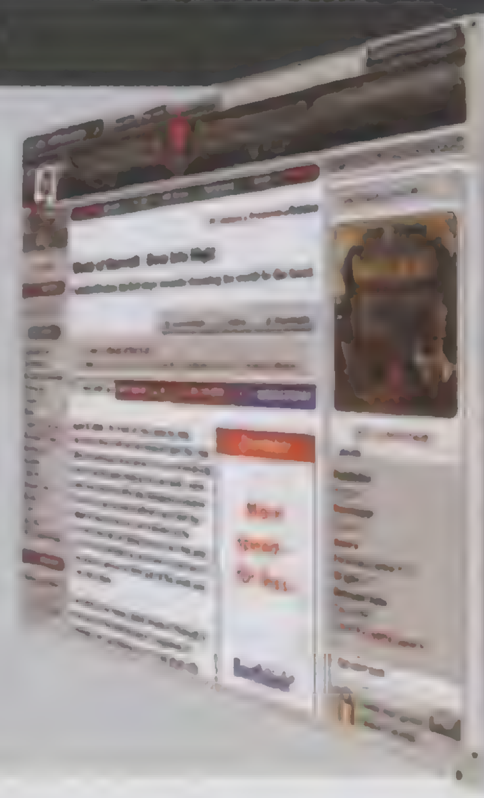
2004年4月19日



在过去几年里，除了担任设计顾问和写作以外，我还参与游戏设计的研讨会。其中大多数只能维持一天，但我最近参加的一次持续了5天。这是由《最长的旅程》制作者之一发起的研讨会，参与者不能以现有游戏为例，必须构思全新的点子，以确保设计出一款不为商业因素所动的游戏来。我给出了一些意见，而把它们做成电脑游戏的活，则由他们自己来完成。这些参与者有时是行业里的老手，但经常是一些新手，有时也有其他领域来的人。更有甚者，还有根本没有玩过任何游戏的人。因此，这就意味着他们有时会不大清楚什么是可行的，什么是不可行的。但另一方面来讲，这些人没有陈腐的思维定势，他们不会有“电脑游戏应该是个什么样子”的想法，完全按自己的一套来思考。于是，我就得到了许多年来从未有过的非常不错的点子，而在这个专栏中，我将挑选一些最棒的和大家分享。

IGN

2004年4月19日



如大多数人所知道的那样，《魔兽世界》在开放式内测后，将于今年底在北美正式推出。我们每个人都迫不及待地选择了联盟阵营里的一个种族，第一时间去体验一下这款游戏的与众不同之处。《魔兽世界》最为出色的地方就在于，无论你是否联盟阵营，在初始点每个人都有完全不一样的新手任务，以便你能熟悉这个虚拟出来的世界。我选择了精灵作为自己的角色，出生在Teldrassil——暗精灵的新家。自从燃烧军团和亡灵入侵以来，包括暗精灵的领地在内，整个世界都有了巨大变化。游戏中最初的几个任务将告诉玩家在《魔兽争霸III》之后的故事情节。Teldrassil的景色优美，色调具有虚幻的美感，让你立刻有了暗精灵的那种味道。紫色、绿色还有橘红色作为环境主题存在，森林覆盖着这个岛屿，巨大的乔木冲天矗立。幸运的是，这里也不乏野兽和怪物以供砍杀，好让玩家们像在许多常规大型多人在线游戏里那样练功升级。

九城目标战略合作 在为自己留后手?

■本刊记者 牛铁



“我和张淳都是上海户口。”这是朱骏在向记者解释这次与目标合作的原因时，透露的唯一“有价值内幕”。

当九城才刚刚顺利拿下《魔兽世界》的国内运营代理权，却还是赶在4月15日召开了个与此完全不相干的新闻发布会。发布会是与目标软件联合在北京召开的。在这一发布会上，九城宣布与目标结成战略合作，并称这一合作为“Blizzard与Vivendi”模式的战略投资合作，即九城控股目标，但不干涉目标的游戏开发和运营活动。在这一会议上，九城的朱骏依然自我感觉良好，并且对记者提出的所有关于本次合作的细节及实质性问题概不回答，似乎他唯一目的就是通过这次会议，利用媒体将这个消息更加迅速地传遍到游戏行业的各个角落。而目标的张淳则声言，这次合作之后，目标的一切开发和运营决策都不会受到九城的任何干预，公司的员工也不会因此发生变动。据记者了解，关于这次合作，两家公司的员工很多也是在会议前几日才得到消息。通过这一会议，记者认为九城的目的可能已相当明确。即一方面为公司上市造势，另一方面，毕竟MU已经年老，迎娶《魔兽世界》付出了巨大的代价，这种情况下它是否真能在国内市场成功，也仍还是一个问号。毕竟，在国内走红持续的欧美系网络游戏目前还没有先例，再加上政府相关部门对外国网络游戏的限制越来越严，而对国产游戏大开绿灯。所以，用极小的代价，找到国内最优秀的开发公司为合作伙伴，可能会使朱骏在晚上睡得更踏实一点。而对于张淳来说，与国内实力雄厚的游戏代理商喜结连理，同时又能保持自己对目标的绝对控制，这样双方获益的顺水人情，为何不做？

国内新闻

2004中国网吧高峰论坛即将召开



由网络文明工程组委会主办，北恒传播机构承办的首届“2004中国网吧经营发展高峰论坛”将于6月18日举办。本届论坛的主题是“诚信守法，共建绿色网吧”，目的是响应中央“建设网络文明”的号召，宣传贯彻《互联网上网服务营业场所管理条例》，配合国家对网吧的清理整顿工作，引导网吧诚信守法经营，共同营造良好的网络文化环境。

首届网络游戏辩论大赛拉开帷幕

4月16日，由中国青少年网络协会主办的首届中青网络游戏辩论大赛正式拉开帷幕。此次大赛选拔赛和总决赛均在网上进行，采用朗玛UC语音聊天系统，以网络游戏的热点话题展开辩论。大赛将于6月26日结束，详情请登录www.game315.com/activity/bianlun/。

奥美电子正式宣布运营《开天》

近日，奥美电子在北京“长城脚下的公社”举办发布会，正式宣布代理和运营第2款韩国网络游戏《开天》。这是一款由韩国VANSOFT公司开发的3D游戏。奥美电子的这一举措被视为自2003年宣布代理的韩国网络游戏《孔雀王》失败后重新返回网络游戏市场的一次重大举动。

CEG新闻委员会召开成立会议



4月17日，CEG资格赛拉开帷幕。在此之前CEG新闻委员会成立并于4月13日在国家体总办公楼召开了成立大会暨第一次工作会议，共有18家大众及专业媒。CEG新闻部宣布CEG2004已获得了AOpen（建基）的冠名赞助，CEG2004已命名为“AOpen建基杯全国电子竞技运动会”。

空间互动科技股份变更

日前，空间互动科技有限公司召开“股份变更说明暨新产品上市发布会”。新任董事长朱剑能宣布新的空间互动公司将获得1500万元的资金注入，并在原有的业务基础上开拓新的市场。

“制作人制度”被引入国内

近日，天晴数码引入国外颇为流行的“制作人制度”。据了解“制作人制度”主要是在公司形成以独立制作人为核心的小组，策划不仅要负责产品规划，还需要考虑实现手段、成本控制和市场推广销售等全盘的产品计划。

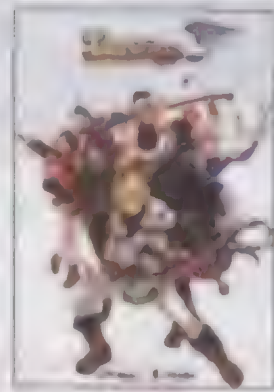
NOKIA正式发布N-gage QD

近日，NOKIA正式发布最新的游戏平台N-Gage QD。这款手机功能繁多：浏览网页，下载基于Java的游戏和各种应用程序，共享个性的铃音，利用蓝牙技术无线传送文件等。但吸引玩家眼球的还是它在游戏方面的表现。**市场参考价：1552元。**

《天之炼狱》北京鸣金收兵

4月2日至4月13日，《天之炼狱》在北京各大网吧连续举行了12天的活动。以最后一场在网易空间举行的活动而落下帷幕。12个激情夜晚给玩家们留下了深刻印象，让这款《天之炼狱》彻底融入玩家心中。

《天翼之链》登陆中国



卡通网游Talesweaver（《天翼之链》）即将进入中国内地。这款游戏由韩国Softmax公司研发，Nexon公司代理，以韩国著名奇幻小说《符文之子》为背景，可扮演8个角色。

《盟军敢死队3——终极典藏版》限量发售

为了纪念《盟军敢死队》这一享誉全球的经典系列面世5周年，新天地互动多媒体特意制作的全国限量3500套的豪华终极典藏版现已上市。其中囊括了盟军敢死队系列全部4套作品的简体中文版，还

WCG2004中国区选拔赛开赛在即

■本刊记者 北四环组

4月15日，比赛赞助商三星电子与主办方文化部艺术服务中心、中视传媒股份公司在东方君悦酒店召开新闻发布会，宣布“WCG2004三星电子杯世界电子竞技大赛中国区选拔赛”正式启动，三星电子再次独家冠名赞助WCG2004中国区赛事活动。

据悉，本次“WCG2004三星电子杯世界电子竞技大赛中国区选拔赛”共设立CS（反恐精英——零点起机Steam 1.6）、SC（星际争霸之母巢之战v1.10b）、WAR3（魔兽争霸III——冰封王座v1.14b）、FIFA 2004等4个比赛项目。4月19日~5月28日，WCG组委会将全面接受参赛选手线上报名注册，报名网址为大赛官方网站www.cn-worldcybergames.org。6月4日~7月4日，将在全国15个城市陆续进行地区选拔赛，胜出者将代表地区参加中国区决赛。中国区决赛将于2004年7月中下旬在北京举办，届时将决出14名优胜者，代表中国参加10月中旬在美国旧金山举办的世界总决赛，与全球的顶尖游戏玩家角逐WCG总决赛的各个奖项，共同向电子竞技的巅峰进行挑战。同WCG2003中国区比赛相比，今年在赛制上进行了调整，全部比赛均采用线下比赛的方式进行，参赛城市及选手比赛规模、奖金均有所增加。

文化部艺术服务中心主任陈自明、三星电子大中华区副总裁朴琪烈、WCG组织方ICM公司CEO [illegible]、新浪CEO汪延等有关领导及合作方负责人出席了本次发布会。会上，FIFA职业玩家与《大众软件》编辑、达达乐队与WNV战队还分别进行了FIFA 2004和CS的表演赛。

作为世界上最具影响力的电子竞技赛事之一，本次WCG大赛一如既往地得到了众多合作伙伴的支持，新浪游戏频道作为大赛官方网站合作伙伴负责大赛官方网站的建设，CCTV-5《电子竞技世界》栏目、中视体育推广作为电视媒体合作伙伴将全方位跟踪大赛信息，《大众软件》杂志作为专业媒体合作伙伴，将深入报道大赛的信息以及对比赛的技术进行分析。



有邮政制盟军敢死队主题邮票及邮折、官方的认定证书及金属铭牌，记者认为这是近年来国内游戏代理公司制作的最具收藏价值的限量版产品。

《经典游戏海报收藏》上市

由Game Art工作室编著，中国水利水电出版社出版的另类游戏图书——《经典游戏海报收藏》近日正式面市。画册中收录了一百多款近年来国内出版发行的知名游戏的海报和简介。书中文字部分，由游戏文学作者王小龙撰写。本书全彩印刷，售价38元。

晶合游戏E都5月活动多多

4月20日至5月20日，晶合游戏E都继续进行“1元疯狂大抢购”活动的同时，还举行“劳动有收获，E都结硕果”重奖活动。活动分为3个部分。1.勤工俭学得大奖：赚500元送1000元，针对注册E都的学生；2.赚了钱还有奖：赚2000元送2000元，针对E的销售商；3.当了老板还奖钱：采购100 000元送5000元，针对E的服务商。活动详情请登录www.jhyx.com。

《美丽世界》相约北京

4月15日，清华同方特别召开“《美丽世界》北京玩家恳谈会”，邀请了20位玩家代表与清华同方就游戏机制、线上线下活动、官网主页与论坛、注册帐号与购卡、周边产品与广告宣传、盗号的防范措施等议题面对面地进行了开诚布公的交流、沟通。

一句话新闻

■天晴数码将携《幻灵游侠》、《征服》、《信仰》、《机战》和《天空物语》参加2004年E3大展。

■曾制作过多款《半条命》资料片的游戏研发商Gearbox宣布Ubisoft取得了他们正在开发的以二战为主题的第一人称射击游戏——Brothers in Arms的发行权。





WCG2004三星电子杯中国区选拔赛

知识介绍：

1.WCG（World Cyber Games，世界电子竞技大赛）被称为电子竞技运动中的奥运会，不仅是世界游戏文化领域和游戏玩家的年度盛会，更是数字娱乐盛会。大赛以“Beyond the game”（超越游戏）为口号，其宗旨在于建立E-Sport理念。2003年共有55个国家和地区在汉城参加了WCG世界总决赛，世界参赛选手总人数超过了60万人。首届WCG于2001年开赛，WCG在中国已连续举办了3届，无论赛事规模及影响力都有了很大的发展，成为每年中国电子竞技爱好者最为期待的赛事之一。

2.作为WCG赛事的全球冠名赞助商，三星电子同时还是2008年奥林匹克运动会无线解决方案的官方赞助商。

3.即日起至5月28日，WCG2004中国区组委会将全面接受参赛选手线上报名注册，报名网址为大赛官方网站www.cn-worldcybergames.org，报名年龄限制为：1986年12月以前出生，年满18周岁以上的中华人民共和国公民。



杨震：腾武的目标是专业网络游戏服务商、开发商

■本刊记者 Littlewing

新浪乐谷前副总裁杨震前不久离开新浪创办了腾武数码科技有限公司，对于杨震的离职，业内一直众说纷纭。杨震曾在法国UbiSoft娱乐软件公司中国公司、网易公司任职，作为一个在游戏产业中摸爬滚打10年的游戏人，这次自己创业投身网络游戏事业，又有什么样的打算呢？4月8日，趁杨震来到北京公干之机，本刊对他进行了独家专访。

大众软件：众所周知，新浪即将运营的《天堂II》在国内有着极高的知名度，也代表了目前世界网络游戏的顶尖水平，应该说这是新浪在网络游戏市场发展的大好机会，你为什么选择这个时候离开新浪呢？

杨震：离开新浪完全是我个人的原因，创业一直是我的梦想。游戏行业相比传统产业，异军突起的机会更大，而目前国内网络游戏市场发展迅速，时机正好。我创办腾武数码科技有限公司，目的是成为专业的网络游戏服务商和开发商。

大众软件：那么，你是怎么看待国内的网络游戏市场的？

杨震：中国目前的网络游戏产业刚刚度过萌芽期，尚处成长的初级阶段，在近一年内仍将保持持续的增长。整个产业处于“外热内冷”的状态。所谓“外热”，即去年和今年网络游戏市场出现了一些热点，如陈天桥、丁磊等登上国内富豪前10等，社会对网络游戏的期待度过高，大量资金正准备进入这个产业。“内冷”则指业内人士已看到风险的一面，在代理开发网络游戏的过程中趋向冷静。

大众软件：对于腾武数码今后的发展，你有什么样的设想？

杨震：腾武的目标是成为专业的网络游戏服务商和开发商，我们不会涉足其他产业，腾武已组建了一支具有丰富游戏开发经验的团队，来开发自己的网络游戏。我希望能把自己多年积累的市场经验转化为开发经验，来制作出适合中国市场、玩家易于接受的网络游戏。我们短期的目标是打造公司的品牌，在玩家心目中树立腾武的形象。腾武即将代理的第一款网络游戏，目前正在洽谈中，预计2004年上半年内将推出。

大众软件：你认为国内的开发水平如何？要开发出一款玩家喜闻乐见的网络游戏，需要一支什么样的开发团队？

杨震：目前国内的开发整体水平和韩国相比有着相当的差距，所以，我们要发挥我们在文化上的优势和外来产品抗衡。对于一支开发团队来说，他们首先要有开发游戏的经验；团队的领导者是团队能否顺利运转的关键，他的管理能力直接影响到项目的进度；这个团队需要有稳定的人员，能持之以恒地进行开发；他们需要和外界进行沟通和交流，而不是闭门造车。还有很重要的一点——他们必须有很强的创造力和深厚的文化积淀。

大众软件：谢谢你接受我们的采访。

访谈



本刊专访日本游戏动画大师尾泽直志

本刊记者 Littlewing

3月29日至4月9日，日本东京游戏情报学院教学主任尾泽直志老师接受北京方正育乐文化发展有限公司的邀请，为“北京——互动艺术1期培训班”和“南京师范大学美术学院——互动艺术1期培训班”学员进行有关动画映像文法的专业课程教学。在北京期间，尾泽老师还在北大方正软件技术学院与影视游戏动画制作专业的学生进行学术讲座，探讨日本影视游戏动画发展和教育的最新动态。尾泽直志具有30多年的从业经验，他的卡通游戏教材曾在中国发行，他曾参与制作世界著名的动画片《天空之城》、《风之谷》。本刊记者专程奔赴位于廊坊的东方大学城，旁听了尾泽先生的讲座，并就游戏素质教育以及中日两国在游戏、动画制作方面的问题与他进行了探讨。尾泽先生进入动画制作行业是因为一个偶然的机会，但之后他遇到了日本动画界的泰斗宫崎峻。在宫崎峻的工作室中，他迅速成长起来，他的勤奋和努力得到宫崎峻的肯定和鼓励。“除了尾泽君，其他人做不了！”宫崎峻的话至今尾泽先生还记忆犹新。他之所以致力于培养游戏和动画人才，与宫崎峻的影响密不可分。在谈及中日两国在游戏专业人才培养方面的区别时，尾泽先生指出，日本的游戏学校很多，仅东京就超过20所，学习游戏或动画专业的学生每年的花费大约是180万日元。这样的费用是相当高昂的，但日本的家长普遍认为动画制作是一种特殊的技能，往往会主动送自己的孩子去学习动画制作或游戏开发。日本有440家游戏公司或者是动画公司，每年每个公司都会需要3到5名相关人才，由于这些公司和学校有长时间的合作，学生的作品会直接传真到游戏公司以供挑选。但竞争依然非常激烈。中国的游戏学校刚刚起步，在培养游戏人才方面的经验尚有不足。尾泽先生在讲座中听说，有些学生来游戏学校上学是要提高技术，但提高了技术要做什么？他们对自己的将来没有一个明确的目标。另一方面，他认为中国的学生除了中国的传统历史文化，应该广泛吸收世界各国的文化，让游戏和动画成为中国与世界沟通的桥梁。



2004年是网游市场洗牌年吗?

■本刊上海专栏作家 海上劳工

网络游戏自从2000年底进入中国大陆市场，在短短3年时间里获得了迅猛发展，根据赛迪网的统计，2002年中国大陆的网络游戏市场规模达到了10亿元人民币左右，而根据《大众软件》2003年中国电脑游戏产业报告的统计，2003年这个数字激增到35亿元左右的规模，成长率达到了惊人的350%。这还仅仅是计算了网络游戏产品自身的销售额，如果把网络游戏给产业链上下游（电信接入、网吧、网站、媒体、硬件等）所带来的收益全部计入考虑，则整个产业的规模已相当可观了。这样一个初具雏形的产业，只不过是在3年的时间里就形成了，这种速度是传统产业无论如何也不能想象的。

网络游戏市场超乎常规的高速增长，给人们带来了强烈的眩晕感，也不可避免地让很多人联想起当年的互联网热潮，那一场泡沫至今仍然让人们心有余悸。于是很多人忙不迭地在2003年便开始预言网络游戏即将崩盘，泡沫将被挤净，市场面临重新洗牌。然而市场的运行自有其规律，我们观察到的结果是网络游戏市场的热度越来越高，各路资本仍然蜂拥而至，韩国网络游戏产品的价格被越炒越高，民族网络游戏产品的研发渐成气候。2003年，仍然是网络游戏产业大发展的一年。

因此2004年，我们又开始听到类似的预言，人们难以适应新经济如火箭般的上升速度，人们对于这种超出自己认知和适应极限的速度本能地感到恐惧，人们根据自己的经验得出结论：车开得快是早晚要出事的。然而，经验永远有效、直觉永远正确吗？2004，是网游市场洗牌年吗？

一方面，国家新闻出版总署传出消息，2004年国家将严格控制外版特别是韩国产网络游戏产品的引进，对国产网络游戏给予大力的扶持和政策倾斜，以保护民族游戏产业的健康发展。而坊间风传新闻出版总署今年对于外版网络游戏产品设定了严格的名额限制，有人说是5个，有人说是10个。记者就此致电版署音像电子和网络出版管理司网络出版管理处刘杰华处长求证，他明确地表示今年版署一定会严格控制外版网络游戏产品的审批，但并没有制定限额数量。同时，中共中央、国务院近日发出《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，要求国家主管部门加强对网络游戏内容方面的审查和管理。据此，国家信息产业部和文化部正在分别制定相关政策，以求对网络游戏产业进行更加直接有效的管理。而自从2003年下半年以来，以天人互动代理的《魔剑》、北京世模科技代理的《使命》和上海创驰软件代理的《神泪》为代表的一批运营不良的网络游戏先后倒下。这些似乎都印证了人们关于网络游戏行业泡沫即将破灭的假说。

然而从另外一个方面来看，进入2004年以后各路资本涌入网游行业的速度依然不减。就在国家新闻出版总署表示要严格控制引进韩国网络游戏产品之后不久，一大批韩国网络游戏先后传出被中国运营商签下的消息，其中比较知名的如号称真3D版《奇迹》的Travia被17game拿下、电信背景的上海琦乐继《M2神甲奇兵》之后又拿下了《新欢乐潜水艇》、金山华络在《希望》的争夺战中急流勇退转而拿下《永恒》，韩国网游代理费水涨船高《希望》据说已炒到了400万美元的天价……而3月底4月初由韩国软件振兴院与IDG合办的2004中韩网络游戏合作开发及投资洽谈会又在上海和北京热闹召开，来自韩国的10余家中小网络游戏开发商与中国运营商展开了面对面的业务洽谈。

在行业领先者那一方面，上海盛大进入2004年开始强力推出自主研发策略，网游三部曲《神迹》、《英雄年代》和《梦幻国度》接踵而来，第4款产品《三国豪侠传》也是蓄势待发。盛大设在上海张江高科技开发区的网游研发流水线已进入了全速运转状态。截至目前为止，盛大手中已拥有了11款类型各异的网络游戏产品，而其宣称今年将向市场投入6～8款自主研发的网游。一个有能力向玩家提供全方位网上娱乐服务的巨无霸已隐隐然露出了自己的"狰狞"面目。上海九城则走出了另外一条截然不同的发展路线，他们先是耗巨资拿下万众瞩目的暴雪大作《魔兽世界》，其后又宣布战略投资闻名遐迩的目标软件，深受中国玩家期待的国产网游代表作品《傲世Online》又落入其控制范围。

在此背景之下，还有韩国NHN集团拿走联众50%股份，为自己将来进入中国建立了第一个桥头堡；韩国Istar公司与瑞得在线达成合作投资协议，将在北京开设第一家超大规模的网吧，而且打算今年在中国10多个城市成立60多家直营店等消息。我们的韩国邻居对于中国这块巨大市场的兴趣越来越浓厚……

所有这一切动向都传递了一个消息：网络游戏在中国必将继续快速成长并不断扩充，与互联网初兴靠概念圈钱的时代不同，网络游戏给出了明确的赢利模式，在它的牵引之下，中国在互联网热潮中所打下的各种基础被完美地结合在一起。网络游戏的成功证明：在新经济面前，你过去所积累的所有经验都已变得一钱不值，据此做出判断将会陷入可笑的境地。

当然，虽然不存在崩盘的可能性，但失意的人总是有的——据传韩国eSoftNet公司的主打作品之一《科隆》在韩国陷入窘境，游戏在今年1月份收费之后上线人数持续下跌，游戏主企划和项目经理相继离职，游戏不得已又改为免费……

泼胆评海上
埋首一劳工

2004年6月大陆电脑游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	游戏类型	价格（元）	容量（CD）
育碧				
2004年6月	[illegible]13	FPS	69	4
2004年6月	非洲雄狮	RTS	69	1
2004年6月	超越善恶	动作冒险	69	3
2004年6月	猎杀潜航III	模拟	待定	待定
2004年6月	全能战士	FPS	69	待定
2004年6月	[illegible]	网络游戏	待定	待定
新天地				
2004年6月	变形金刚——重拳出击	第三人称动作射击	49	2
2004年6月	文明III——征服世界	回合策略	58	3
2004年6月	终结者3——机器战争	FPS	58	1
2004年6月	侠盗罗宾汉——王冠守护者	动作策略	49	2
2004年6月	[illegible]	RPG	58	2
2004年6月	[illegible]	动作射击	49	1
2004年6月	文化3——北国风云	模拟	49	1
2004年6月	魔域幻境	FPS	49	1
2004年6月	[illegible]	FPS	49	1
2004年6月	[illegible]	RTS	49	2
2004年6月	圣城	RPG	58	2

仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年暑期
■推荐度：★★★★☆

投桃报李世间情

■仙剑三外传主企划 王世颖

如果没有“剑”，“仙剑”依然可以称得上是“仙剑”，因此便有了用刀的男主角；即使没有“侠”，“仙剑”也不会因此有半点失色，于是便有了六界中死生轮回的故事；但如果没有“情”，“仙剑”便不是“仙剑”了……


南宫煌施法。随着视觉效果的强化，连普通特效也有了质的转变。

最初的“仙剑”，便是从一个爱情的故事开始，今天看来，那种一男多女的恋爱太普通太平凡了，但它毕竟是第一个能让人们从游戏中体味情感的作品。初恋总是最美好，这是不争的事实。以后的“仙剑”，要想超越“仙一”，就必须在“情”字上做得更细致、更深入。围绕着剧情，从人物个性、游戏系统、流程判断等各个方面，无不体现这个“情”字。

转眼到了“仙三外传”，这部作品在前代的基础上，又对“情”做了更深入的阐述，亲情、友情、爱情，世间真情无数，尽在“仙三外传”。

漫漫情路谁与共

这一次的问情篇既然是三代的外传，自然要保留一些三代的特征，多线索、多结局的剧情结构自然仍得到保留。


与风灵兽对决。

“仙三外传”的结局数量并不比三代多，但分支的剧情量却大大增加，每个结局在剧情结尾段的处理更加娴熟，剔除了生涩之感，显得更加水到渠成。结局的内容也不再是单一的感情归宿，会根据不同分支造成不同结果，内容也会有所偏重，有些倾向于叙事，有些倾向于抒情，有绚烂归于平淡的日常生活，也有未来人生的一幕片断。结局的感情色彩和氛围也各不相同，相信会给玩家带来意想不到的惊喜。

同三代一样，游戏的分支不是取决于玩家的某一次选择，而是将好感度作为分支和结局判断的重要标准。在外传中，男主角不仅和两位女主角之间有好感度存在，和另外两位会加入队伍的男性角色也有好感度。这并不表示男性之间可以发展感情，不过不能发展感情也并不表示这种男人之间的感情没有用处，大家都是同伴，建立良好的关系可以从同伴那里获得很多意想不到的帮助呢！

在继承前作传统的基础上，外传也有所改良。那就是除了好感度的判断外，结局的触发还有其他更重要的因素，到底是什么因素呢？我这里必须先卖一个关子，只能告诉大家是“战斗”，和战斗有关系，从游戏的一开始，就要认真打好每一场战斗，尽可能迅速高效地打击敌人，将自身伤亡降低到最小；多运用战斗技巧，千万不要修改数据后狂冲猛打，那样玩游戏是不可能获得完美结局的！之所以有这样的设计，也是发现有些玩家有不良的游戏习惯，运用修改快速通关无疑是暴殄天物。其实，游戏是一门综合艺术，必须细细品味才能获得最高享受。

投我以木桃，报之以琼瑶

在三代中，影响好感度的因素是多方面的，外传同样如此。


为配合新的战斗系统，战斗界面也有了一定的改变。

“仙三外传”中，有一个关于好感度的新系统——赠送合成系统，大家不要误会，这个系统和三代中的合成系统完全不同。外传的主要角色都很有个性，他们的兴趣爱好也多种多样。玩家扮演的男主角就要在游戏过程中注意搜集各种物品，而后再投其所好交给不同的伙伴。根据大家之间亲疏远近的不同，送给伙伴的礼品也会换来不同的结果，有的会触发某些任务，有的则会与主角交换礼品。伙伴们送来的说不定是对主角极有帮助的合成武器或药品哦。

同伴的不同反应和好感度息息相关，如果暂时没有获得良好的互动也没有关系，多找些好东西作为馈赠吧，真情终会获得回应的。这个系统本身需要一定的好感度才能启动运行，同时又对好感有很大影响，想要触发多个结局的玩家可

要注意了，善用这个系统就可以很轻易地提升好感度，玩出多种结局。

赠送合成系统只是游戏的辅助系统之一，如果玩家完全不使用这个系统也可以通关，这也是外传辅助系统的特色之一，并不强迫玩家一定要玩，更不强迫玩家一定要在某个辅助系统或小游戏中取得好成绩才能将游戏进行下去。这样的设计可谓非常体贴，不仅照顾到不同水平玩家的需要，同时也为玩家以不同方式通关提供了可能。

解读你的唇语

恋爱中的男女，心思细微敏感如发。对方的每一个眼神，每一个微笑，都可能传达了无尽的含意，激荡起万千心事。有些话，不必说出来，一说出来就俗了，生动的表情，会胜过千言万语。

在剧情对话中出现选择分歧，由玩家决定该说什么，从而引发不同的分支。这种系统自有游戏以来就存在了，不仅养成游戏中必备，RPG游戏中也非常多见。三代中更出现了一种计时的对话选择，要求玩家在一定时间内作出选择，如果玩家没有任何举动，则会判断为玩家在这种剧情场合选择了沉默。这样的系统也被许多游戏采用过了，就没有更新鲜有趣的设计了吗？


蜀山上的喷泉，对应不同的条件，会有不同的表现，要多多留意噢！

当然不是，到了外传又是一变，独特的"表情选择系统"登场了。很简单，所谓"表情选择系统"就是玩家从有趣的Q版头像中选择自己认为适合当时语境的一个，这些头像有的开心，有的苦笑，有的面带疑惑。一旦玩家作出选择，我们的主角南宫煌就会根据玩家选择的表情说出一句符合这种感情色彩的对话。这种情况下，变化最大的是语气，也就是这不同的语气，有可能引发对方截然不同的反应。这和生活中男女恋人之间的情景非常相似，很多争吵和误会不是因为不相爱，而是因为没有恰当地表达。所以啦，诸位玩家们，先在外传中实习一下吧，也许能帮助你更好地处理生活中同样的情况呢！

玩家论剑

无责任点评

雪中剑："仙三"里面的人物全都没鼻没嘴，看起来很幼稚，希望能改进一下。

乱了："仙三"的人物为什么没有嘴啊……

Beryl：游戏中的3D人物最好能有嘴巴，有表情更好……

——非常感谢这些玩家的建议

倾情回应


无论敌我双方，战斗法术和特技都进行了提升。

对于我们来说，"仙三"拥有很多个第一，可以说是我们制作的第一款3D RPG。既然是第一次，难免有所欠缺，对于Q版人物造型的把握上，也走了一点弯路。人物没有嘴巴，最初的创意来自Hello Kitty，这是一种非常强调可爱感的简约表达方式，但市场的反应却是玩家不太能够接受。

在外传中，我们根据玩家意见修正了原来的思路，不仅所有角色都加上了嘴巴，而且根据角色不同动作所表现出的不同情感，我们还增加了面部表情。这样，从肢体语言到五官动态，可以完整地反映人物的内心世界，表现力大大加强，这样的表现也为镜头细致运动提供了可能。相信外传的剧情整体表现力会比三代更上一个台阶。

■中国仙剑联盟的仙三外传讨论版：http://www.palunion.net/bbs/
■欢迎广大读者把自己对"外传"的意见和建议发到这里。

南宫煌书场

南宫煌书场

说到这看风水，本大仙最在行了！无论风也好，水也好，离不开"地"，因为它们都是因地而生，因地而灭的嘛！

说起这地，可是大有来头的。您知道它是怎么来的吗？对啦！不错！它是盘古开天辟地之后留下的身体，就化成了大地。这人体有任督二脉、奇经八脉、三千世界、十二楼台，这盘古也是人，自然也有。他的身体化成了大地，这大地也就有了穴道和经脉。

常人选择墓地，通常要选择"吉穴"，这吉穴是什么？便是大地的穴道。传说中吉穴可是有鬼神土地守护的，无福无德之人便是机关算尽，也无缘得占。

大地有了穴道，这穴道连接起来，便成了经脉，大地的经脉便叫地脉。地脉和人体经络一样，不同的地脉有不同的气，我们常常可以见到同一个山谷中，有些地方花开得早，有些开得晚，这就是地脉之气不同所致。

地脉和人体经脉也是对应的，据说对应十二正经的地脉全部汇集于蜀山，因此蜀山这人间仙境的称谓，也不是泛泛得来的。十二正经两两对应，阴阳调和，因此蜀山这块宝地风调雨顺，堪称福地啊！

至于怎么看风水、找吉穴、堪地脉，这可是一门学问，没有十几年的寒暑别想登堂入室。今天来这里的老少爷们有福了！本大仙就是此道高手，欢迎大家——哎！别走啊，很便宜，只要两吊钱呐！一吊也可以……



■类型：大型多人在线 ■运营：北京一起玩网络科技有限公司
■制作：韩国E-Net ■上市日期：2004年6月 ■推荐度：★★★☆

英雄王座

online TRAVIA THE ADVENT OF CHAOS

■北京 fly

几经洗礼的网络游戏市场现在日益兴盛，网络游戏犹如雨后春笋般迅速崛起。此次，韩国E-Net公司依靠自行开发的3D RPG图像引擎与3D EAX声效的组合，推出了具有创新意识的网游大作《英雄王座》。

《英雄王座》具有宏伟的世界观，方便简单的操作界面以及独特的转职系统。另外，E-Net优秀的图像引擎使得游戏即使在低配置机器上也一样能表现出流畅的3D效果。E-Net自行研发的声效也给予人很大的震撼，武器挥舞时发出的破风之声，劈开敌人铠甲的震撼低音与敌人的惨烈哀号，使你更能感觉到游戏的速度、力度与真实感。真实的音源定位与风格各异的地图背景音乐，让你切身体会到密林中野兽的呼吸、幽暗洞穴中的死寂和冰冷，让玩家犹如置身于游戏的奇幻世界之中。

另一方面，《英雄王座》力求突出角色的不同个性，光战士一个系列的职业，就提供了六大类武器与技能发展方向，并创造了4种转职的再度提升。不同职业造就了不同的人物，职业也决定了这个世界将赋予你的技能和魔法，每个职业间都有不同的基本攻击和防御的属性，比如战士防御最高，其次弓箭手，再次是魔法师，而魔法师却是伤害最高的职业。同一职业也可选择不同的方向发展。各个方向都有特有的技能和基本属性分配，战士职业就可以细分为骑士、佣兵、赏金猎人、铁匠等系列，即使一样职业的人物按照所选系列，也会要求完全不同的玩法。多种选择创造真正属于你自己的个性职业。《英雄王座》的人物成长由广大玩家最熟悉、容易上手的传统方式进行，人物每升1级提供5点能力分配值，玩家可自由分配到力量、敏捷、智力、信仰等能力值上，不同的配点方法可培养出使用各种不同武器与装备的人物，给玩家创造个性化人物提供了很大的空间。



与玩家丰富的职业相对应，游戏中的怪物们也具有了"战略性AI"概念。不同于其他网游，在《英雄王座》中你可别想轻轻松松引怪单打独斗，更别想怪物会任你牵着鼻子走。怪物们会相互交流并决定行动，不会碰到玩家就盲目袭击，有的还会呼叫同伴组队攻击玩家。同时怪物群中也会有英雄级怪物领袖来指挥其他怪物，在大型战斗中随着玩家的战略采取不同的反应和对策。面对如此强劲的怪物们，不知玩家有没有做好准备接受挑战？

《英雄王座》的另一个特点就是拥有独特的无限物品系统，创新的随机属性系统，为每一种掉落物品赋予随机属性。不但同样的装备属性千差万别，随着武器等级的不同，外观上会有不同的效果。穿着一件自己引以为傲的装备，闪烁着独特光辉的它定能吸引众多眼球。装备的随机属性在战斗中起到了主导作用，武器装备的固定属性有16种之多，随机属性中又分成基本属性提升、元素属性、状态攻击等，每一类都多达10余种——玩过《暗黑破坏神》的玩家一定深谙此道。当然，喜欢在游戏中精打细算大发横财的商人们可是有大把的机会了，物品不但可以通过升级提高品质，还有可能出现新的属性。除指环和护身符外，各个职业装备都风格各异，造型极具个性。



■类型：大型多人在线　■运营：深圳金山华络科技有限公司
■制作：韩国GNI Soft公司　■上市日期：2004年第三季度　■推荐度：★★★

永恒 Carpe Diem

■北京 果果



混沌之初，天神与地下神展开了一场旷日之战，在战斗中天神凭借原本隐藏在黑暗中的四大宝物的力量，打败地下神取得了胜利，得到大陆的控制权，并且创造出精灵和人类两大种族分别替他管理天岛和地面的城市。随着时间的流逝，天神的势力不断扩大，而四大宝物也渐渐被天神遗忘，重新消失在黑暗之中。正当人们沉浸在和平宁静的生活中时，却不知道一场危机已经在悄悄酝酿了。

月全食之夜，当人们还在睡梦中的时候，黑暗力量的变异生物正在大陆上迅速扩张着，它们正是战败的地下神利用黑暗之力创造出来的。原来，多年前战败的地下神不甘心就此失去对大陆的掌控，多年以来一直在地下进行着重新夺占大陆的计划，地下神不仅造出了恐怖的变形怪，还制作出带有毒性的食物在人间散发，凡误食这些食物的人类都会受到地下神的迷惑，以他为神，对他言听计从。

随着追随地下神的人数不断增加，天神开始意识到事态的严重，为了拯救世间的人类，为了大陆上的生灵，天神派守护天岛的精灵下凡，并教授精灵们攻击、治疗、瞬间移动以及变身等法术，以此来帮助大陆上的人们脱离地下神的控制。在精灵的技能中，变身是必须和人类共同使用的，因为变身就是指精灵同人类一起形成“冰之合体”，并最大限度发挥出人类的潜能。当然，仅仅凭借精灵和人类的力量想要彻底打败地下神是不可能的，只有找到四大宝物才有可能铲除地下神以及他的邪恶势力，于是精灵们踏上了艰难的寻宝之路。

《永恒》除了有吸引人的剧情外，游戏画面也是非常有特色的。制作者别具匠心地采用了漫画风格的3D卡通渲染效果来展现游戏世界，人物形象看起来和前不久大受玩家喜爱的欧美作品《代号13》（XIII）十分相似，但同时游戏的背景制作较为细腻，鲜艳的色彩、亮丽的风景，加上各种逼真的效果和绚丽的魔法特技，整个游戏给人感觉仿佛进入了一个特别的奇幻世界。

除了画面以外，本作也和其他同类游戏一样提供了多种职业和形象供玩家选择，此外，游戏的最大亮点就在于其不同于其他网游的几个系统功能。首先是合体系统，像笔者前面提过的“变身”，当精灵和人类合体后会由人类主导移动及物理攻击，而精灵则主要负责魔法操作，进行辅助性攻击，可攻可防，这种协同作战无疑会加强玩家之间的亲密度。还有一个就是骑乘系统，也许你会说，在其他的网游里也有马可以代步啊，这算不得什么新奇玩意吧？呵呵，在本作中，这些坐骑可不仅仅是加速度的工具，骑上不同的坐骑也可以增加玩家的攻防！而且不同种族所骑的坐骑也各不相同，像人类骑马，而天神是踏云，地下神则是驱狼。



游戏的音乐曾获得2003年韩国游戏音乐大奖，随着场景转换、战势急缓会配合不同的音乐、音效，时而如涓涓水流，时而如战前击鼓，令玩家获得视听玩全方位的享受。P

■类型：大型多人在线 ■制作：火石软件 ■运营：上海光通
■上市日期：2004年6月 ■推荐度：★★★

水浒传Online

■北京 斑点



在单机盛行的年代，网络游戏是异军，这支异军突起到今天似乎已经将单机游戏完全压倒了，若再想突起一支异军就只能在网络游戏的类型上打主意了。网络游戏在演绎了角色扮演、主视角射击甚至桌面益智之后终于向动作格斗下手了，《水浒传Online》可以说是国内第一款格斗类型的网络游戏，由于制作者选择了这种在网络游戏中从未出现过的类型，所以颇受关注，无论游戏本身如何，它已经做到先声夺人了。

游戏选择施耐庵所著的《水浒传》为背景是"讨好不费力"的办法，中国人对那段历史故事已经非常熟悉了，"豹子头"林冲、"黑旋风"李逵、"智多星"吴用等众多好汉都是家喻户晓的人物形象。当然，制作公司也没有完全照搬《水浒传》，故事讲的是被放出的108名星君化成108个英雄金牌散落人间，九天玄女奉命寻找天命之人，将这108个金牌收集完全，将它们汇集在梁山泊聚义厅，以此召唤神赐力量扭转乾坤。前面提到过的林冲、李逵等好汉并没有被设定为游戏的可选角色，而是把这108位好汉作为任务NPC放置在游戏中，游戏的主角人物是制作者以众好汉为原形设计的新人物。就像大多数网络游戏一样，玩家可选择的角色拥有不同的属性，官兵飞虎、侠女飘雪、书生卧龙等人物都有着各自的特点。



既然《水浒传Online》的内容是格斗，那它的操作要求自然比较高，为了能尽量做到简洁合理，制作者采用了键盘加鼠标的操作方式。玩家要通过键盘来控制角色走动，鼠标负责基础攻击，键盘和鼠标的组合可以发出大招。总体来说，《水浒传Online》的操作比较容易上手，但要随心所欲地发招还是有一定难度的。作为网络游戏，《水浒传Online》除了格斗还有许多其他因素，游戏提供了丰富的道具系统，种类多达近20种，你可以通过完成任务获得奖励道具，也可以通过打怪来获得它们，还可以去商店购买武器。作为现在网络游戏的必备因素，制作者也考虑到了聊天系统和公会系统的设置，玩家可以和志同道合的朋友畅游在京城、野猪林、梁山泊、祝家庄等数十个大型场景中，尽情领略施耐庵笔下的绿林世界。



游戏分为《虎穴龙潭》、《铁血丹心》等多个版本。近期将要推出的是游戏的第一个版本《虎穴龙潭》，在本版本中提供了6个少年英雄的游戏角色，拥有京城、野猪林、梁山泊、祝家庄等数十个大型战斗场景。游戏中，玩家还可以向各位梁山好汉学习各种绝世武功，待一日学成，玩家就可以好好体验一把网游格斗的乐趣。

■类型：大型多人在线 ■制作：深圳宝德科技公司、厦门菜鸟软件公司
■运营：深圳宝德科技公司 ■上市日期：2004年6月 ■推荐度：★★★

大清帝国

■北京 Fas



看到游戏的名字《大清帝国》，就让人不禁联想到电视连续剧《康熙大帝》、《雍正王朝》还有《孝庄秘史》。因此，当听说网络游戏《大清帝国》即将投入运营的时候，自然产生一种跃跃欲试的心情。

既然游戏的名字叫《大清帝国》，那么游戏的时代背景当然是设定在明末清初至清朝退出历史舞台这260年的时间里。游戏通过一连串的任务，不仅为玩家展现出大清帝国260年的风云变幻，而且让玩家从中体验到大清王朝由盛转衰的发展历程。从清兵入关开始，历经清前盛世、帝国中衰、鸦片战争、太平天国，一直到辛亥革命结束，玩家在游戏中将亲身参与到一系列的重大历史事件中：决战山海关，平定三番，收复失地以及雅克萨大会战等，都将真实再现于玩家的眼前。



《大清帝国》是一款ARPG（动作角色扮演）类游戏，支持鼠标和键盘两种不同的操作方式。通常情况下，玩家可以通过Tab键在主视角和俯视角之间进行切换，同时通过鼠标滚轮（或者界面按钮）和鼠标右键分别来拉伸视角和旋转视角。游戏中的快捷键设计比较齐全，并且遵循了大多数网络游戏的习惯键位，所有的基本操作均可由键盘替代。针对不喜欢使用快捷键的玩家，游戏也在屏幕最上方以显眼的方式列出了各种信息栏，方便玩家点取。游戏地图被放在屏幕最左下角，怪物和NPC都被标为红色圆点，方便玩家了解周围的情形。若玩家在游戏中不熟悉道路，还可以直接在地图上点击目的地，人物则会自动寻找路径到达那里。

由于《大清帝国》采用了EGE（Even Game Engine）引擎，游戏中的场景被描绘制作得颇为细腻真实。瀑布、流水、落花，看上去色彩丰富，颜色鲜艳，不仅如此，游戏中的人物、武器和仙术也都是通过核心引擎即时运算生成的，看起来运动自然流畅，没有丝毫生涩突兀的感觉。此外，EGE还具有逼真的3D声音模拟系统，不仅支持单声道、立体声及音频系统，而且同时支持32个独立的3D声音频道，使玩家在游戏中仿佛身临其境一般。



除了上面提到的几点之外，《大清帝国》在战斗系统、聊天系统和交易系统等方面也制作得中规中矩，令人满意。尤其是游戏中的佣兵系统、婚姻系统、自创武功和短信系统等特色功能，更是成为吸引玩家目光的亮点。相信该款游戏在正式运营之后，凭借着浓厚的中国历史特色以及诸多精心设计，一定会受到广大网络游戏玩家的喜爱。

■类型：即时战略 ■制作：Massive Entertainment ■发行：奥美电子
■系统配置要求：PIII800、256兆内存、64兆显存 ■推荐度：★★★★

地面控制II——全面撤离
Ground Control 2: Operation Exodus Demo抢先体验

■北京 天堂鸟



从游戏界面可以看到合作闯关模式。

在进入正题之前，我想先谈一谈关于游戏“叫好不叫座”的问题。只要你仔细观察就会发现，每年E3上受到瞩目、好评如潮、期待值高的游戏中，必有一款或几款属于“叫好不叫座”的作品。所谓“叫好不叫座”就是指一款游戏人人都说好，人人都盼着，但在市场上却很少有人光顾。我个人总结，那些“叫好不叫座”的游戏大多属于技术含量高、制作水平高但游戏性较差的作品，说得直白点叫没特点；说得玄一点就是缺少灵魂，用在女人身上就是“花瓶儿”。

所以，当我认认真真把《地面控制II——全面撤离》的测试版打完后，就有了一种不祥的预感，它让我想到了《大刀》、《神偷》、《弥赛亚》……还有成龙大哥的《飞龙再生》——“叫好不叫座”。虽然这样评价《地面控制II——全面撤离》只是出自我个人的印象，但2000年《地面控制》一代的遭遇不能不让人担心《地面控制II》的前景。以前，有人把《地面控制》一代的挫折归咎于“游戏剧情深度与战略上操纵的难度”，如果原因真的这么简单倒好了，因为这些旁支末节在《地面控制II——全面撤离》里已经得到了相当的改善。然而，《地面控制》一代失败的真正原因恐怕不在于此，没有一个与众不同的卖点才是错误的关键。

当然，在笔者手里的毕竟只是个测试版，在正式版面世之前，谁也不能百分之百断定《地面控制II》就不会一鸣惊人。更何况，即使作为“花瓶”，《地面控制II》也真是花得可以了。如果你现在还在感叹《魔兽争霸III》、《家园II》的画面如何如何细致的话，那可真是老了，《地面控制II——全面撤离》的图像效果足以超越角色扮演游戏的水平，甚至拿来和主视角射击游戏做比较也不为过。通过测试，游戏画面给我留下的最深印象是水面效果，不仅有倒映的效果，在质感上几乎接近真实，我一时想不起还有哪个游戏中水的制作达到了这个标准，和它比起来，《魔兽争霸III》里的水流只能算是动画片了。此外，建筑、地表贴图的细致和真实程度也能吓人一跳，游戏全3D的场景可以自由旋转缩放，尤其值得一提的是缩放功能，把镜头推近，你可以清楚看到人物的五官相貌和车辆的轮胎纹理，它甚至可以放大到透过墙壁进入建筑物的内部！

《地面控制II》的场景风格偏近写实，这在科幻题材为背景的游戏中是比较少见的，说到游戏的背景，在这里免不了又要讲讲故事了。《地面控制II》年代设定在第一代《地面控制》的300年之后，在这个世界中，巨型企业集团之间为了利益一直征战不休。在“独立战役”中，星际之间的通讯网络受到战火波及，尽数被摧毁，外界的殖民地因此被孤立在核心网络系统之外，经过了数十年的时间，这些被孤立的殖



装甲车近照。



这个镜头还不是最近的，但已经可以看清人物和车辆的细节了。


体形巨大的运输机带来了定单上的货物

民地决定自己组成一个新的政府——NSA联盟。NSA联盟成立后又经过了两个世纪，联盟与核心系统间的通讯网络才重建完成。但在这段漫长的时间里，原来星际战争中的胜利一方建立了新的集权组织——Terra帝国，控制的势力范围包括了地球。通讯网络重建后，Terra帝国要求NSA联盟重回到其控制范围之下，协商如想象中的一样破裂了，战争也就此展开。在《地面控制Ⅱ》中，玩家将扮演Jacob Angelus，也就是NSA联盟的军事指挥官，主要任务便是联合其他几个游戏中的主要角色，一起率领NSA联盟取得对抗帝国的胜利。当然，这些故事来自官方，我手头上的这个测试版只提供了两关训练任务，还涉及不到游戏情节的核心。

测试版的两个训练关比较简单。第一关是要求新晋升为上尉的Jacob Angelus把Terra帝国的军队从Newstone赶出去，Newstone是Morningstar首都New Darwin的姊妹城。这一关主要是教玩家一些基本的操作，包括队伍的编选，移动，地图、视角的移动等。《地面控制Ⅱ》中单位的移动加入了“阵形”的概念，部队在某种队形状态时，会依照一定的顺序移动。例如，坦克和装甲车辆就会走在部队的前面保护火炮等相对脆弱的部队，此功能在实际战斗操作中可以省去玩家不少麻烦。在游戏的第一次战斗中，笔者就惊喜地发现，战场气氛和光影效果搭配得十分和谐。和大多数即时战略游戏中两军面对面的近距离作战（有时炮口都快杵到对方嘴里了）不同，《地面控制Ⅱ》里的兵种射程较远，尤其是武装车辆，在一屏开外就开火了，火箭弹拖过的烟火轨迹横跨整个画面，非常具有现代化战争的味道。在这一关里，笔者还得知一个有趣的设计，在有树林的地方，只有步兵可以进入和通过，车辆只能在外面绕行。这样，游戏就可以多一些步兵战术，例如步兵可以利用树林掩护作战或穿插奇袭。训练关的第二关主要是教玩家使用游戏的生产系统，在这里，《地面控制Ⅱ》采取了独特的“增援点”设计，占领增援点就可以获得援军（就是传统意义上的造兵）。援兵由一种运输机运到增援点来，这种运输机是鉴于一代中难于操控的战斗机而设计改进的，目的是简化操作。“增援点”可以勉强看作是《地面控制Ⅱ》的一个特色吧，类似的特色还有英雄单位的设计，可惜这个设计出现在《魔兽争霸Ⅲ》之后，而且《地面控制Ⅱ》中的英雄似乎也没有发挥“魔兽”英雄的那种核心作用。第二关中还展示了支援火力的设计，玩家可以呼叫远程火炮覆盖战区，这种火力是需要Colddown时间的。


清澈的水面清楚地映射出天空。

由于测试版提供的关卡很少，在闲下来的时间里，只能在游戏的各个界面里溜达。我发现在“单人游戏”模式中，除了“剧情任务”、“战役任务”和“虚拟对战”之外还有一个“合作模式”。根据资料显示，《地面控制Ⅱ》的单人游戏模式共有24个任务关卡，玩家可以进行多人合作打剧情任务，最多可有3人共同合作，在同一张地图上进行游戏。这种合作闯关的模式在FPS游戏中都不常出现，这次竟然设计在即时战略的剧情当中，的确称得上别出心裁。


这就是游戏的英雄角色。

在玩过《地面控制Ⅱ》测试版后，笔者可以清楚地感到，这个游戏并没有完全摆脱一代的弊病。的确，《地面控制Ⅱ》的画面水平无可挑剔，操作难度不高，音乐音效也属一流，在这些硬指标上，你甚至找不出一款能够超过它的即时战略游戏来。然而问题就出在这里，《地面控制Ⅱ》几乎每一个基础因素都强过其他同类游戏，但它就像一个外表华丽得一塌糊涂的花瓶，缺乏与众不同之处。你会发现，《地面控制Ⅱ》中的每一个设计几乎都可以在别的游戏中找到。无论如何，画面、音效的水平再高，也只是游戏的基础因素而已。举两个例子，《魔兽争霸Ⅲ》在场景、人物的细致程度上远远不及《地面控制Ⅱ》，但“魔兽”有史诗、有英雄；《家园》在技术水准上根本无法和《地面控制Ⅱ》相比（它甚至懒得做地形），但《家园》有独特的立体空间战斗。这些就是所谓的卖点、所谓的灵魂，也就是为什么《地面控制Ⅱ》的制作技术如此精良，但我还是担心它会重蹈一代的覆辙。

老树新枝

太閤立志伝V

TAIKO-RISSHIDEN

■晶合实验室 北四环组

精品 总评 8.7

新增加了剧本，保持着系列一贯的高自由度，精致的2D画面令人叫绝。

一些细节上还有小瑕疵，800个角色中大部分的扮演也属于换汤不换药。

● 制作 光荣（KOEI）
● 发行 光荣（KOEI）
● 载体 CD×1
● 类型 角色扮演+策略
● 语言 日语
● 环境 Win98/Me/2000/XP

文化包容性：7.0　上手精通：8.5
画面：9.0　音效：9.0
创新：9.0　剧情：9.5

日本光荣公司的大作《太阁立志传V》推出已有一段时间了，相信太阁的Fans在玩过之后都会有或好或坏的评价吧，那么这款备受关注的“太阁”系列的续作，到底在多大程度上满足了玩家们的期待呢？

要想评价《太阁立志传V》，必须搞清楚的是，“太阁”系列何以受到广大玩家的关注，也就是说“太阁”系列的最大亮点在哪里？我想独特的游戏模式是让玩家耳目一新的根本所在，而这种游戏模式的精髓就在于游戏给予了玩家充分的“自由度”，给予玩家更多选择权的游戏才会被更多的玩家选择。

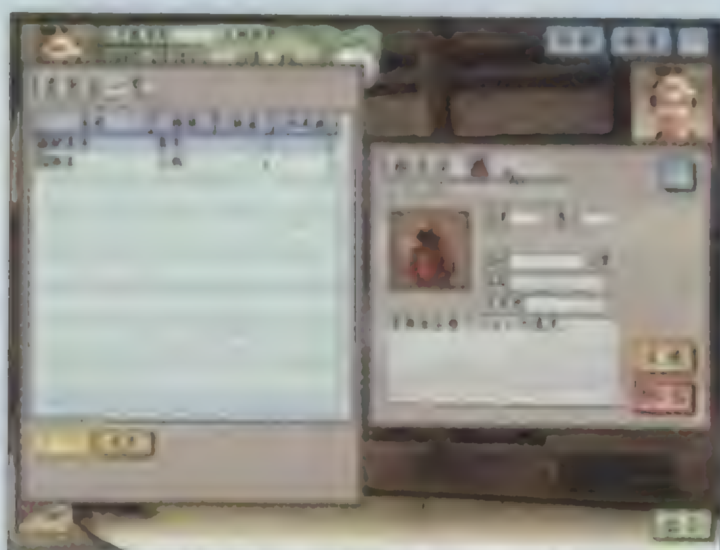
高自由度的保持和发扬

评价一款续作的好坏，在很大程度上要看它对自己这个游戏系列的优点能否继承和发扬，能否将这个系列不断地完善。那么《太阁立志传V》在“太阁”系列的最大亮点——“自由度”方面表现如何呢？我想大家还记得，在“太阁1”中玩家只能扮演木下藤吉郎，同时也只能出仕织田家。在“太阁2”中，玩家可在木下藤吉郎、柴田胜家、明智光秀3个史实武将中选择一个扮演，也可使用自定义的新武将，同时可出仕的大名数也增加了许多。这种改变是至关重要的，它奠定了“太阁”系列的构架，为“太阁”系列的发展打下了坚实的基础。但让人遗憾的是，在随后的3代中光荣走了弯路，诚然，游戏的画面精美了不少，人设也非常漂亮，但自由度却大打折扣，玩家的游戏乐趣也就降低了很多。还好光荣很快认识到了这一点，“太阁4”又回到2代的老路上来，可扮演的主人公一下子加到600个。游戏中玩家除了当武士外，也可扮演商人、忍者等其他职业，这无疑使游戏的自由度更大了。

在《太阁立志传V》中，光荣在“自由度”方面作了进一步加强，主人公数量增加到800个，可从事职业除了4代中的武士、商人、忍者之外还增加了剑豪、海贼、茶人、医者、锻冶师，而且每个职业都有相对完整的剧情，这很不容易，对于光荣这种勇于创新的精神我们不能不表示钦佩。但同时我们也必须注意到，虽然主人公增加到了800个，但有独特剧情的主人公还是不多，相比原来的600个并无本质的提高，而新增和加强的各职业的表现也参差不齐，不能完全令人满意。在这些职业中，商人和剑豪可以说做得非常成功，商人职业有一套非常完整合理且特色鲜明的体系，可琢磨探索的东西非常多，给玩家带来的惊喜和乐趣也非常多。不过，游戏中把南蛮贸易设定得太强了，使游戏难度大大降低，失去了挑战性。剑豪职业的表现也不错，“个人战”系统甚至可看成是本作的亮点之一，相信玩过本游戏的玩家都会认可这一点，但就细微之处还有些值得商榷的地方，比如说作为兵法师范出仕某大名只能得到足轻组头的身份（茶人却可用7级茶器换城而直接成为城主，为什么呀？）。道场的经营和推广方面也显得过于简略。再比如我自创了新流派，先前收的弟子居然不跟过来却还属于原来的流派，不过这个该算是Bug，希望后续版本可以修改一下。海贼和忍者也有自身完整的职业体系，但明显创新不足，与武士相差不多，看来要真想让这两个职业“立”起来，要做出职业特色才行。茶人、医者、锻冶师这3种可看作兼职职业，本身的剧情虽短但也算完整，总体的设定还能让人满意，美中不足






武器和防具都可装备。


"一齐攻击"是野战制胜的法宝。


利用主人公卡的组合可以得到新的主人公卡。


像蚩尤之铠这样的好东东可不容易得到。


5代中，称号的数量大大增加。

的是，修炼的过程有故意拖延游戏时间之嫌，尤其在长时间无法触发剧情的情况下，会让玩家有些茫然不知所措的感觉，应该在剧情交代方面下功夫，使玩家的奋斗目标明确化。

最后说说武士路线。职业选择多了，武士路线感觉被弱化了，前代作品中有些不错的设计也没有加进去，比如派阀体系、军师任命、给配下武将下达任务（自己成为城主之前）、带配下武将同行、执行任务时配下武将可协助等，考虑到"太阁5"发行不久就接二连三地推出升级补丁的情况，也许真的是由于制作时间紧张才把这些忽略掉的吧，如果以后的补丁能把这些都补上就好了。

从以上的讨论可看出，光荣在"太阁5"中确实拿出了很多新东西，我们可认为光荣正在构建一个全新的"太阁"系列，虽然很多构思和设想还不是很成熟，不过我们期待光荣在"太阁6"中会做得更好。

战斗中的得与失

说过了"自由度"这个"太阁"系列最大的亮点后，我们再看看游戏的其他方面。"卡片制"是从4代开始引入游戏的，当时就是见仁见智，玩家说好说坏的都有，争论的焦点则集中在"个人战"和"野战"上，说"卡片战"过于简单，无法反映出"个人战"和"野战"的全部。光荣公司可以说是从善如流，在"太阁5"中"个人战"和"野战"都作了比较大的调整。前文已说过"个人战"非常成功，增加了枪、锁镰、火炮、苦无等武器，每种武器又有各自不同的使用技巧，在同对手单挑时，不但要斗力，还要斗智，像剑圣上泉信纲这样的人物，真是足够强，玩家要不停地修炼才能打败他，非常有挑战性。"野战"系统却不能让玩家满意，大多数的特技卡片作用都不明显，倒是像"一起进攻"、"连协"这样的围殴手段大行其道，名将的作用大打折扣，在这一点上表现还不如4代，4代中强将的战力决不是几个弱将可比的。

"太阁5"中的"攻城战"也是毁誉参半，游戏中不管电脑城里有多少士兵，都不会出城迎战，除非有己方的援军来到，这种设定使得"城防破坏"成为攻城的不二法门。只要把城防降到三四十，然后冒着枪林弹雨将城门一阵乱凿就OK了。不过此次"攻城战"中亮点也很突出，那就是"围城交涉"，只要你足够强，可围着敌人的城乱提要求：可要求对方让出这座城，也可让对方从属或直接投降你，还可向对方要宝贝，既符合历史事实又成就感十足，给"攻城战"增色不少。

下面说一下AI的问题，我认为这个AI并不是单指电脑在"个人战"、"野战"和"攻城战"中的表现，而是指电脑大名（或忍者海贼商人头）拟人化思维的表现，在这一点上"太阁5"表现一般。前文在提到"攻城战"时已提到了电脑AI的弱点了，很多玩家指责光荣的游戏普遍是弱智AI，但我觉得这种提法有失公允，首先我们必须考虑AI变强可在多大程度上提升游戏的趣味性？AI是不是越强越好？"太阁"系列不是即时战略游戏，对于"魔兽"这样的游戏自然是AI越强越好，但"太阁"系列不是这样，它的亮点和卖点都不在于此。整个战国乱世一两百年，真正靠自身努力得到天下的只有丰臣秀吉和德川家康，织田信长勉强可以算，如此而已。而在游戏中，只要你愿意，800个主人公个个都可以，想想电脑人物要和你一样聪明，这游戏还有法玩吗？

还有玩家会说，我不要求电脑非常强，但提升一点总会好些吧。这样的说法自然没错，不过我觉得光荣与其把精力放在"野战"、"攻城战"AI的提高上，还不如去完善整个游戏的战略构架。战略构架的不合理也会严重影响游戏的乐趣，举例来说，玩家在多次进行游戏后，可能会发现经常互斗的上杉和武田家（在玩家不加入的情况下），有时上杉把武田打得找不到北，有时情况却正好相反，少有长期共存的情况。为什么在初始情况相同的情况下出现了这么大反差的随机性结果呢？这就是游戏在大名的势力扩张速度计算方面出现了偏差，在玩家不参与的情况下，两家大名战争的输赢应该以两家的物质实力（所占领地大小、兵马钱粮的多少）和人员实力（武将的综合实力）来计算的，而不应当单纯以一次战斗中的兵力多寡来计算。前一种算法，实力相当的上杉和武田应该长期僵持，而后一种算法，出现什么样的随机情况都可能。

不知道为什么，写评论文章好像总是讲缺点的地方多，对于玩家来说没有最好只有更好，所以即使一些很小的瑕疵也会被摆出来。其实整体上来说我对《太阁立志传V》是十分满意的，好话就不再多说了，本刊有详细的攻略大家可以去看。虽然不能说《太阁立志传V》将"太阁"系列发展到一个新的高度，至少为发展到一个新的高度打下了坚实的基础，我们对这个别具一格的游戏系列的未来充满信心。

FARCRY

一款看大手玩的游戏
——评《孤岛惊魂》

■贵州 yago

这是一座南太平洋上随处可见的小岛，岛上遍布散发着慵懒气息的棕榈树，天然茂密的葱郁草丛，洁白的沙滩迎来阵阵海浪拍击。在这样一片比夏威夷更自然比塔西提更美丽的如画风景下，你却龟缩在灌木丛中心惊胆战，因为有6个人正在追杀你。他们手里不仅有各种长短家伙，甚至还有可怕的火箭筒，这东西可在瞬间把你炸飞上天去，即便不死也会震得你双眼发黑两耳轰鸣。但真正最让你恐惧的不是他们手里的武器，而是他们神出鬼没的战术——这帮职业佣兵知道如何用高速奔跑来躲避危险，他们借助掩蔽物冲锋的专业水准已让你浪费了不少子弹。以上这惊魂一幕可不是某部惊险电影的片断，而是虚拟游戏世界中高度逼真的体验，来自德国的游戏制作商Crytek以第一人称射击大作《孤岛惊魂》展现了自己的惊人实力，甚至可以说这款游戏将PC玩家们带入了计算机图像技术的一个新时代。

当整个业界都在期盼《半条命2》和DOOMⅢ降临人间之际，精于工技的德国人却用这款《孤岛惊魂》抢走了两位大哥级作品的风头，对视觉效果最挑剔的FPS玩家们也无不为《孤岛惊魂》的画面而震惊。如果要说它的画面有什么缺点，那就是太美了，美得以至于喧宾夺主，给了评论家们以内涵不足的口实。同样是第一人称射击类型的游戏，《半条命2》和DOOMⅢ均以恐怖灾难或末日浩劫为故事背景，画面风格阴暗被说成是衬托主题的必要手段，因此一些眼神不好或适应力差的玩家对这些大作只能敬而远之，而《孤岛惊魂》却带来了一个截然不同的世界，阳光明媚的沙滩让所有习惯了阴暗室内场景的FPS玩家们眼前为之一亮。尽管本作中也有室内场景的短兵相接，但那并非游戏中的重头戏，而且也远不如烈日炎炎下的热带风情所带来的感受强烈。

这款游戏有着一个相当老套的主线故事，有着谜一般的Jack Carver受雇驾船送女记者Valerie Cortez前往南太平洋某个小岛调查，不料才接近小岛便遭到身份不明的雇佣兵攻击，与Valerie失散的Jack由此开始了岛上的冒险生涯。Jack最初的动机是向那帮雇佣兵们讨个公道，也更希望找到Valerie清算船钱，但他很快发现，事情并没有表面上看起来那么简单……隐藏在这一系列悬念后的是科学狂人加野心家的基因计划，初期登场的佣兵们也不过是在为半人半兽的基因怪物跑龙套。完全中规中矩的好莱坞科幻灾难片套路，如果仅从故事性而言你可把它看作是《侏罗纪公园》的翻版，也可算是《生化危机》的FPS版。虽然主线故事并不出彩，甚至从一开始我们就可按照“终极坏蛋就在主角身边”的好莱坞定律锁定最终的幕后BOSS，但这个故事还没有俗气到令人厌恶的地步，也就是说它至少没有拖画面的后腿，也许这就是成功。

如果想欣赏《孤岛惊魂》的全部魅力，你必须有一套配置堪称恐怖的PC，这绝对不是耸人听闻。先把Cretek公布的最低配置要求丢到脑后去吧，那样的配置是可执行游戏，但也就仅此而已。电脑城里通常意义上所谓的“梦幻配置”在《孤岛惊魂》考验下也难免鬼哭狼嚎，笔者的FX5900只能在1024×768分辨率下保证中级（Medium）配置的流畅运行，而一位友人引以为傲的9800Pro显卡在高级（High）配置下平均每秒帧数不过30，在后期复杂地形中这个数字甚至降到15以下。不幸的是在高级配置之上还有很高（Very High）和超高（Ultra High）两个级别，后者据说只在极其BT的高端配置

精品 总评 8.1

☺ 本作最明显的优点是画面，相比一般的FPS游戏，本作中敌人的AI也有一定的进步。

☹ 就FPS游戏本身的元素来说，本作缺乏创新，过高的配置要求也是一把双刃剑。

制作	Crytek
发行	育碧
载体	CD×5/DVD×1
类型	FPS
语言	英文
环境	Win98 SE/Me/2000/XP




dx8.1下的画面




DX9.0下4X抗锯齿天堂渲染模式very high级别画面，特别注意直升飞机的倒影，身边浓密的草丛。


DX9.0下very high级别的水底画面，注意水面上方居然也有鱼的倒影。


Ti4200在低级级别下的画面


卡通渲染模式下画面。


冷色调渲染模式下画面。

下通过修改配置文件才会显现。在网上还有一个更可怕的传说：目前还没有一款显卡可在《孤岛惊魂》中完全消除滞涩现象！当然，通过关闭反锯齿和阴影效果能较大幅度提高运行帧数。没阴影还不觉得什么，但关闭反锯齿后，画面上各种物体的轮廓将隐现出无数犬牙，这个问题在主人公的手及手中所持枪械上显得格外突出，如何取舍只能由玩家自己作决定。

拥有最新一代支持DirectX 9.0显卡的玩家无疑是幸运的，《孤岛惊魂》向他们尽情展现了DirectX 9.0的独特魅力；但这款游戏对DirectX 8.1的支持同样杰出，Ti4200与Ti4600显卡的用户们也能领略到令人惊叹的热带风光。从理论上来说，DirectX 9.0与8.1的最大区别就在于顶点着色（Vertex Shader，简称VS）和像素着色（Pixel Shading，简称PS）引擎的升级。本作中DirectX 9.0的特色主要体现在质材表面的反光效果上，但闯关逃命中的普通玩家恐怕不会注意到这些细微之处。除多种级别的视频配置以及花样繁多的细调选项外，本作还提供了5种不同的渲染模式：默认、较高、天堂、冷色调和卡通。只有玩家的机器配置达到高级以上后才能在视频选项中激活渲染模式菜单。5种模式里天堂模式提供的画面效果最为真实震撼，同样它也是造就帧数骤减的祸首之一。冷色调下的阳光柔和多了，很多原本鲜亮刺眼的颜色都趋于灰暗。卡通模式比较有趣，该模式下的游戏画面变成了类似《代号13》和《忍者神龟》的卡通轮廓风格，质材和场景光泽度都大打折扣，但运行速度却因此有所提高。面对《孤岛惊魂》那一大堆花样繁杂的视频设置参数，更多的玩家只能发出一声叹息：这不是游戏，这是吞噬显卡的怪物！准备尝试《孤岛惊魂》而又不打算发疯砸掉显示器的玩家必须具备如下家什：至少2GHz以上的CPU和至少1GB的内存，相比之下看似重要的显卡其实并不一定非支持DirectX 9.0不可，降低一些特效后用Ti4200跑出的效果照样不差。

本作仅次于图像的另一特色是人工智能，游戏中的AI在判断敌人方位和作出相应行动上都有超凡脱俗的真实表现。他们会相互配合靠近你最后发出响动的地点，而不是未卜先知地扑向你当前的藏身之处。但如果因此认为你的敌人们都是些容易被愚弄的活靶子，那你可就犯下了进入游戏以来最大的错误。从来没有一款游戏里的敌人能如此巧妙地隐藏自己，尽管有爆头和屏息瞄准设定，但在游戏初期的正面交火中要想一颗子弹消灭一个敌人那绝对是做梦，所有的敌人都会把自己藏得好好的，当你探头把枪管伸出去寻找一个倒霉鬼的脑门时不免会大失所望。但更让你绝望的还在后面，一旦敌人弄清你的方位后很快会开始迂回包抄，他们在空旷场地中的奔跑速度足以让你倍感郁闷。而当基因怪物出现后，玩家心头的绝望都可兑换成无边的恐怖，这些非人非兽的东西只要蹲下一跳即可跃出数十米远。如果你不幸让这样的东西近身，即使在满血满护甲的情况下，只需3爪子你就准备面对那冗长的Loading画面吧。而这还只是低等级的基因怪物，如果说到那曾令无数玩家闻风丧胆的火箭巨怪，只怕大部分侥幸通关的生存者们都会黯然失色并垂头低泣。

对于《孤岛惊魂》的成功Crytek并不意外，早在游戏发售之前他们的市场总监法鲁克·耶林就说过：“《孤岛惊魂》将把FPS类游戏带入一个全新的时期……”也许当时认真听这话的人并不多，但如今坐在屏幕前的玩家们恐怕只剩点头的份儿。所有的辉煌都建立在Crytek自创的引擎CryEngine之上，该公司真正希望的是借此推广自己精心打造的CryEngine。这套功能强大的引擎号称能实现“所见即所得”的动态编辑。它还第一次在商业引擎中引入了多边形凹凸贴图技术（Polybump）。这一技术通过以高数量多边形模块对低数量多边形渲染的手段获得了更高质量的即时3D渲染效果，于是那些原本采用低数量多边形的物体在玩家肉眼看来和高数量多边形没有什么区别，但在此过程中渲染的时间大为缩短，因此我们才有可能（请注意，这里的有可能只针对那些硬件足够强劲的玩家）在游戏中流畅地纵览大片郁郁葱葱的热带丛林。那些原先只能围在QuakeⅢ或《虚幻Ⅱ》引擎旁的第三方开发商们现在又多了一个新选择，相信他们中的佼佼者应该能利用这套引擎开发出更好的作品，正如我们在2002年见到的以QuakeⅢ引擎开发的《荣誉勋章——联合袭击》一样。

从来没有一款游戏像这样把所有的魅力、亮点和生命都集中在图像上，这是一款不折不扣的视效游戏。如果剥去这层耀眼的外壳，把《孤岛惊魂》放在评论家的眼中，它不过只是一款中庸的二流作品。单人模式下的闯关没有太多的重复可玩性，多人联机有3种模式，但笔者非常怀疑能有多少硬件土豪们参与这样的联机活动。不过话又说回来，我们有什么理由一定要把一款游戏最精彩的特色剥离其本体呢？ P

冒险游戏的“现代启示录”

Syberia II

Benoit SOKAL

《塞伯利亚之谜II》

■陕西 Mad Oscar

最近看到有人评出了正在消失的十大游戏类型。不出所料，“冒险”（AVG）这个历史悠久的游戏子类也在其中。文中提到，和已绝迹的文字冒险游戏相比，图形冒险游戏现在也越来越显得势微，缺乏有力的新作延续。你可以说，这些冠以“十大”的评选有时挺无聊的，时不时地还失于偏颇，不过冒险游戏的衰败却是一个无法挽回的事实，曾经风光无限的冒险游戏现在每年的产量几乎到了可忽略不计的地步，出品的新作也大多评价不高。在这样的情况下，《塞伯利亚之谜II》和它的前作仍旧能引人关注就是个有意思的现象了。

中规中矩的续集

我们先来说说《塞伯利亚之谜 II》（以下称为Syberia II）。总的来说它是一个维持在前作水平上的续集。Syberia II 在系统上几乎没有改变，仍旧摒弃了以往冒险游戏繁杂的对话树选择，通过记事本上的关键字提示和NPC将对话进行完就可以了，不会像《猴岛小英雄》（Monkey Island）那样出现因为缺乏对话技巧，而使游戏无法继续的情况。这样做有利有弊，有利之处是降低了游戏难度，不利的地方是在游戏中你不会看到小盖那样和人“对骂”的精彩谜题。难度降低的同时难免会觉得对话的过程有些单调。

Syberia II 的前作是以图像取胜的，因此本作中图像效果的提高显然让开发者操了不少心。我们看到，2D的背景图像仍然维持在前作800×600的分辨率，但增加了许多动态效果。比如前作中角色经过路边的积水时，水面的部分就是一张静态图片，而现在你可清晰地看到人物在水中的倒影，踩在水面上时泛起的一圈圈涟漪。同样出色的地方是对雪的表现，在下雪的场景中不但能看到即时飘落的雪花，还能看到一行人物在雪地中行走时逐渐消失的脚印。虽然这些效果实现起来并不难，但在同类型冒险游戏里还未看到这样细节处理。因此Syberia II 的图像效果仍旧是十分完美的。

有些可惜的是，Syberia II 中的谜题设计显得比较失败，这也许和游戏的剧情有关。按照故事背景，前作中主角Kate Walker游历的地区都是神奇的机器工匠Hans活动过的地方，因此前作中有大量巧妙的机械谜题。但当本作中向更寒冷的北方前进时，设计者们发现他们必须寻找新的设计题材了，所以我们看到多样化的题目，比如Cirkos酒吧的机械马，用电台呼叫Boris的谜题以及在Youkol村落利用小老鼠摘梦之果的谜题等。其中一部分是很经典的，比如摘梦之果的题目要利用软木塞在一个环形冰洞里驱赶老鼠前进，作为玩家必须设计一个万无一失的路线让老鼠不至于中途逃跑，这个题目十分有趣。但问题是有相当一部分谜题缺乏必要的提示，例如用电台呼叫Boris时，尽管我们知道要在驾驶舱的仪表上读出Boris耳机的频率，可是面对如此繁复的一个控制面板没有任何其他的暗示，你要做的就是自己老老实实地去尝试，直到恰好碰对了答案才能总结出一点规律，这简直叫人无法忍受。同样的问题也出现在Youkol村落利用蒸汽融化猛犸方舟的地方，如果不是有攻略提示，大概要过很久你才能知道那些按钮开关到底是干什么用的，这也从一个侧面反映出了冒险游戏不被现代人喜爱的原因：如果既繁琐又缺乏趣味性，没有人会耐着性子去解决这些莫名其妙的谜题。

精品　总评 8.2

☺ 细腻、生动的画面表现，奇幻的故事，大气磅礴。

☹ 谜题设计略显生涩。

● 制作 Microids
● 发行 XS Games
● 载体 CD×2
● 类型 冒险
● 语言 多国语言版
● 环境 Win98/Me/2000/XP





简洁明了的对话让游戏简单了许多。


这是在《塞伯利亚之谜》中，路旁的积水不会反射出主角的倒影。


本作中完美的动态效果，你可以看到雪地里延伸的脚印。


本作最大的问题是，谜题仍旧复杂而且往往没有提示。


《逃亡——冒险之路》中不但有独特的画风，也有趣味的对话和谜题。你可以说那是“猴岛”的风格。


正在开发中的《失乐园》画面。

“塞伯利亚”现象说明了什么？

事实上，如果你只玩过“塞伯利亚”系列的两个作品，你大概会认为，原来冒险就是这个样子吗？就是不停的、没有任何挑战的对话，再配上精美的画面？其实，现在我们能看到的冒险游戏都和以前有些不同了。那些有志于重新振作冒险游戏的人已把这个游戏类型变得更加简单化，试图接近更多的玩家。

在过去大约10年的时间里，大量出现的如同轰动去年夏天的《逃亡——冒险之路》（Runaway:A Road Adventure）那样有强烈2D风格的作品以及如同《神秘岛》（Myst）那样依靠跳格式搜索前进的作品，它们其实代表了冒险游戏里两个不同的流派。Runaway是卡通风格的，基本上是在横版的2D场景里进行游戏，与其相似的是《断剑》（Broken Sword）的前两作以及“猴岛小英雄”系列，你能在游戏中感受到独特的手绘风格；《福尔摩斯探案——玫瑰纹身》（Sherlock Holmes:Case of the Rose Tattoo）则是写实风格的代表，这款EA在1996年出品的游戏拥有轰动一时的精致2D画面。此后尽管一些经典游戏的续集向3D发展，如《狩魔猎人3——血咒疑云》（Gabriel Knight 3:Blood of the Sacred），可是依靠搜集、使用物品以及大量的对话推动情节是它们的共同之处。《神秘岛》一类的游戏则是以主视角进行探索的，如最近刚面世的《埃及预言——拉美西斯的命运》（The Egyptian Prophecy:The Fate of Ramses）。特别以《神秘岛》为例，突出表现的是奇幻的画面，而且不需要搜集物品——你只要在一个个独特的装置前动动手就可以了。

“塞伯利亚”系列其实和上述这些传统的冒险游戏有很大不同。它的系统和《生化危机》类似，看起来更像是给动作游戏预备的。它很好地使用了电影式视角和过场CG，给人一种在看电影的感觉。同时最吸引人的是，它拥有那么精致的2D画面。这些地方相对传统游戏的确是进步的，可是另一方面它其实失去了很多传统冒险游戏的元素，甚至是精髓的东西。就像前文提到的，对话的简化其实失去了相当多的游戏乐趣，如果你要做的是纯正的冒险游戏，在对话中运用难为玩家的小伎俩无疑是值得挖掘的丰富手段。可“塞伯利亚”系列并不喜欢这样，它要做的其实是想用相对简单的谜题加上奇幻的故事背景和精美画面去吸引玩家，而不是希冀更好地发挥传统元素。

可以说“塞伯利亚”的这个努力是成功的。仅仅依靠美妙的画面它就赢得了玩家与舆论的赞美，但静下心来回头去看评价甚高的《塞伯利亚之谜》1代，你会发现它仍然是一个用一流的故事和画面、二流的谜题支撑起来的作品。尽管对它评价很好，但那是因为长久没有看到精品出现的玩家宽容的心态使然。

从“塞伯利亚”看未来的冒险

尽管这样，我们仍然要说“塞伯利亚”的两作都是成功的。毕竟最近的冒险游戏大作很少能得到如此的交口称赞。在现在这个时代，也的确需要用更宽容的心态去看待这些还在坚持的冒险游戏，因为有一些堪称大作的冒险游戏已中途夭折，如备受期待的Sam & Max 2。一些制作冒险游戏的团队本身也处境险恶，例如Syberia II发行前它的开发公司也刚刚经过了重组。而宣布开发中的《漫长的旅程2》（The Longest Journey 2）距离发售还遥遥无期。

说冒险游戏正在消失一点也不夸张。我们最近也看到了捷克、俄罗斯小组的一些作品，但只要看到那粗糙的3D人物，就能感觉到开发者的那份无奈和力不从心。反而只有往日经典的金字招牌以及财大气粗的公司才能支撑起一款冒险游戏的正常开发，往往这些制作的水准都不低，比如去年的《断剑3——沉睡之龙》尽管因为加入了动作元素而受到争议，但总体上仍是年度最佳的候选者之一。而“塞伯利亚”系列的制作人、漫画家Benoit Sokal已单独成立了自己的游戏工作室White Birds Productions，一款类似“塞伯利亚”风格的游戏《失乐园》（Lost Paradise）已投入制作，看上去他好像带走了在Microids的原班人马。Ubisoft在“神秘岛在线”经营失败后，已宣布开发《神秘岛——革命》（Myst:Revolution），这个系列的第4作是由蒙特利尔工作室开发的。这里所提到的就是未来一两年内会引人注目的冒险大作，这几乎就是全部，真是曲指可数。

因此，“塞伯利亚”系列似乎在告诉我们，在极度衰落后，冒险游戏的宽容时代到来了。像“塞伯利亚”那样有一个突出亮点（如画面）而其他部分略显平庸的作品也会获得追捧。另一方面，在未来几年里我们仍旧只能期待名作的续集或是大厂商的制作，只是这样的作品可能在一年中寥寥无几，剩下的就只能期许低成本制作里会有一个类似《逃亡——冒险之路》这样的奇迹，来抚慰饥渴的冒险游戏玩家。这是冒险游戏的无奈，属于它的时代已过去了。

细胞分裂 明日潘多拉

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

■品游轩 苹果熟了

最近，伊夫可以说是业界最开心的人了。他领导的育碧公司推出的《孤岛惊魂》和《细胞分裂——明日潘多拉》（Xbox版）都成为最畅销的游戏。后者发售仅一周就在法国、德国、英国和美国销售排行榜稳获头名。这位育碧公司总裁的快乐看来要持续很长一段时间。他的话语中掩饰不住内心的激动：“《细胞分裂——明日潘多拉》确实一鸣惊人。该系列的第一代游戏迄今已售出600多万套，而续作发行后第一周的成绩就超过了前作的同期水平，我们完全可以预见新一轮的成功。”尽管目前还不清楚这款游戏在中国的推出日期，但中国玩家对此游戏的关注程度早已超过了其他所有游戏。因为《细胞分裂——明日潘多拉》的绝大部分制作工作是在上海完成的。当你通关后，会发现之后的制作人员名单中多为中国人的名字。从来没有一个世界性的游戏大作有这么多国人参与制作，可以说育碧上海分部为中国人日后成为游戏软件制作主流打开了一扇通往世界市场的大门。

放眼国内游戏市场，似乎尽是网络游戏的天下，不过纵观欧美市场，却没有如此单调。记得2003年10月，育碧亚洲区经理Sam Stewart在一次公开谈话中表示，单机版游戏有着网游“所不可替代和比拟的艺术性”乃至“可以传承的文化性”，它决不会随着网游的大行其道就此没落。他指出，育碧会继续做单机版游戏，而且要走精品路线。从去年的《波斯王子——时之砂》到如今的《孤岛惊魂》、《细胞分裂——明日潘多拉》，育碧的努力取得了不错的回报。他们有力证明了单机版游戏将继续发展，并可再创辉煌。

《细胞分裂——明日潘多拉》内容简介：2002年，东帝汶宣告脱离印度尼西亚的统治而独立，美国基于其全球战略的考虑，开始在该国建立美军基地，这一切引起了印尼的反政府武装——“DARAH DAN DOA”游击队极大的不满。2006年，Suhadi Sadono统率的恐怖分子突然袭击了美国驻东帝汶大使馆，扣押了不少人质，而这仅仅是他们一系列恐怖行动的开始。美国国家安全局（NSA）属下高度机密的第三梯队（Third Echelon）是未曾公开的特别行动分部，用于对付危害美国国家安全的一切组织和危险人物，Sam Fisher是其中的精英之一。这次，他被派往东帝汶，执行铲除恐怖组织的秘密行动。等待着他的不仅仅是一撮乌合之众，揭开罪恶的盖子，里面有着更加恐怖的内幕……



用狙击一枪毙敌。



爬水管是一条安全的捷径。

精品 总评 8.4

制作	Ubisoft
发行	育碧软件
载体	CD×4
类型	动作
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：8　上手精通：8　画面：8.5　音效：9　创新：8　剧情：7.5

配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
内存：128MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.5GB

在东南亚努沙登加拉群岛最东端，小小的岛国东帝汶首都帝力呈现出一派安祥的气氛。在这个毫不起眼，更像一个渔村的地方，人们忙忙碌碌，过着平静的生活。一个身穿绿色军装，手腕上有着特殊纹身图案的壮汉端着望远镜在观察着什么，他的目标是前方一幢2层小楼，这里是美国驻东帝汶大使馆。使馆内，Douglas Shetland正在拷贝一些机密资料，资料有些不寻常，看得出他多少有些紧张。很奇怪的是，他有一种不祥的预感渐渐涌上心头。

一辆载有几名武装人员的卡车驶近大使馆，在一侧卸下车上的特殊乘客后，这辆满载炸药的卡车加大油门，调转车头朝使馆正门而去。与此同时，几名水鬼也悄悄出现在使馆前的小河里。待守卫使馆的美军士兵发现卡车意图时，一切已经不可阻止了。猛烈的爆炸将使馆大门炸得七零八落，主楼也严重受损，窗户玻

璃几乎全部被震碎，多名工作人员和士兵在爆炸中丧生，剩余的使馆人员则被冲进的歹徒扣押为人质。

恐怖袭击的消息迅速传至美国白宫，经过的美国国家安全部分析情报后认为，初步的结论是：一伙名为"DARAH DAN DOA"的印度尼西亚游击队袭击了大使馆，先前手持望远镜的男子正是这群恐怖分子的头目Suhadi Sadono，目前已知这次恐怖袭击的起因可能是为了报复美国在东帝汶设置了军事基地。

第一章 潜入大使馆

地点：东帝汶首都帝力，美国驻东帝汶大使馆。

时间：2006.03.28

黄昏时分，Sam Fisher从海路接近了大使馆，显然，他的到来和发生在此地的恐怖袭击事件有关。

上岸后，穿过木制民居的走廊，攀住一根横杆滑下去，在落日的余晖和一些马灯的照耀下，周围的景致不甚清晰。接着攀住另外一根横杆，往前移动，快到尽头时注意收腿避过障碍物。跳下后在民居群中穿行，光线越发黯淡，可以考虑使用夜视镜来辅助前进了。

将背紧贴在墙上侧身穿过木栅栏和房屋之间狭窄的空隙，在尽头飞快地闪身隐蔽在对面屋后（SWAT Turn），可以看见院子中有名匪徒背对着Sam坐在那儿，蹑手蹑脚摸到他身后，勒住他一枪托把他击晕，然后将其拖至黑暗角落里。继续前进，在一处民居前有较开阔的走道，显得颇不寻常，戴上热成像仪会发现此处果然有蹊跷，走道上埋设了一些地雷，一旦踩上去就会粉身碎骨。从旁边楼梯下面猫腰爬过去，拐个弯，前面又是一段地雷阵，不要紧，踏着木箱攀在屋檐下，即可通过险地。随后在一个狭窄过道里利用两边的高墙施展两段跳绝技，攀住高沿上去后，穿过数个房间，抓住一根杆子溜到地面，面前是一条小河，对岸就是美国大使馆了。天已经完全黑下来了，可以看见使馆门前有个家伙在来回巡逻。趁其走至远处时，趟水过去，隐身于芭蕉树下，待其走近后猛出一拳击晕他，注意不能开枪，在使馆附近的大部分时间都不能使用枪支，也不能惊动敌人，否则任务即告失败。浩劫之后的使馆大门烈火熊熊，看来是别想从正门进入了。继续往前走，拐弯发现又有一个家伙在巡逻，借助一旁的树木杂草掩护，同样把他打晕扔到黑暗的草丛中。旁边的小屋里有个家伙在看电视，小心地推开门，趁其沉浸于电视节目之时，从身后偷袭他。



紧贴墙壁通过窄巷。

离开小屋，从旁边的木杆爬上高墙，潜入大使馆。

穿过大使馆的走廊，注意在窗户前都得弯腰贴墙前进，走动也尽量缓慢，否则会被匪徒察觉。通过窗口往里面看，发现匪首Suhadi Sadono正大声呵斥着人质，脾气暴躁的他骂了一会儿，还嫌不够解气，竟然拔枪当场杀死了一名人质。Sam知道自己单枪匹马不能硬来，只得继续前进，借助墙壁的水管和屋檐往前而行。跳到一个阳台上，发现阳台后面的房间里有个匪徒在审问双手反绑在椅子上的人质，待他对人质大打出手时悄然摸到他身后……



小心往窗外观看的敌人，还有地上的碎玻璃渣。



攀附着墙壁上的管道通过这里。

动作指南

Sam Fisher是007式的英雄，不过他没有邦德那样迷恋女色，而他的好身手可能更胜过英国绅士，游戏中过关有多种选择，其中的要点就是在行动过程中善于发挥其动作特点，配合五花八门的武器装备，最终实现"隐匿行动"的目标！

基本操作：

W、S、A、D：前进、后退、左转、右转。

C：蹲伏。

鼠标移动：变换视角。

鼠标滚轮：移动速度快慢调节，使用5.56mm SC-20K AR时按下滚轮（或鼠标中键）为打开狙击模式。

鼠标左键：开枪,敌人接近时手中无武器为拳击对方，装备物品栏开启时为使用或装备物品。

鼠标右键：5.56mm SC-20K AR特殊弹药发射，狙击模式按住为屏息，有效减轻镜头晃动程度。

Space：动作决定键（当屏幕右上角出现Open door、Use computer等动作提示时）。

Shift（左）：跳跃，吊在绳索时收腿。

Ctrl（按下）：开启装备物品栏。

Tab：使用SC-20K时选择多种特殊弹药，使用手枪时切换红外线瞄准模式和准星瞄准模式。

E：拔枪。

R：装填弹夹。

V：吹口哨。

Q：紧贴墙壁。

WSAD：开锁键（撬锁模式下）。

F：变换5.56mm SC-20K AR的单发、连射模式。

2：使用/卸下夜视镜。

3：使用/卸下热成像仪。



Douglas惨遭严刑拷打。



不错的休息室，可惜不能躺下睡会儿。



在探照灯的光线照耀下前进。

这名被打得晕头转向的人质正是上司Lambert提到的Douglas，他交给Sam一个记忆棒，将记忆棒插入随身携带的手机里即可读出其中的信息，但需要专业人员破译才能解读。Douglas告诉Sam需要去营救女秘书Ingrid，她有破译的能力。与Douglas告别后，从侧门出去，门口不远处有个望着窗外的匪徒，干掉他后，前面的路一条是通往楼下的走廊，一条是通往厕所，厕所中有补血的医药箱。从走廊下去，1楼大厅里有3个敌人，其中的两位蹲在地上闲聊，另一个家伙则在大厅里绕圈巡逻。楼梯下的小房间里有本关的第2个医药箱。Sam首先应该躲藏在大厅里的曲尺形接待台后面，待巡逻的敌人走过后，悄悄跟在他后面，当心他回头查看哦。沿着大厅绕大半个圈，最后从大厅一角出去，穿过走廊，来到院落里。

Ingrid被囚禁在院子对面的2楼，看守她的是一名头戴夜视镜的狙击手。院子里有两盏探照灯来回扫射，Lambert在电话里提示Sam，因为敌人头戴夜视仪，所以可以选择在探照灯的光线下前进，对方就无法察觉了。按照这个方法，很轻松地穿过了院子，悄悄来到2楼，打晕狙击手救出了女秘书，依靠她的帮助获悉了记忆棒中信息的真正含意。做完这一切，下楼从侧门出去，离开大使馆。没走多远，遇到一名巡逻的匪徒，Sam隐身于黑暗中，待他走近一枪击毙。爬上旁边的岗楼，拉下电闸熄灭探照灯，继续前进，又遇到一名匪徒，重复刚才的行动，关闭第2盏探照灯。最后来到海边，跳上橡皮快艇逃离这里。

没过多久，Sam的情报反馈到了军方高层，美军海军陆战队立即出动，救出了人质，恐怖分子几乎被全歼。不出所料，匪首

F1：打开信息窗口，查看有关帮助信息。　**F5**：快速存盘。

F8：快速读档。

动作进化：

与前作比较，前作中的动作得到了完美的继承，新的花招也出现在玩家的眼前（限于篇幅，老式的组合动作就不介绍了，可以参见本刊2003年第7期）。

迅雷闪身：英文称为SWAT Turn的动作，按住A或者D+Space可以使出来。前提要求是紧贴墙壁（Q）移动时，遇到相隔不远的空隙时，例如需要从打开房门的左侧移动到右侧去，而不被房内盯着门口的敌人发现，使用这招将以迅雷不及掩耳（盗铃）之势闪身过去。

倒挂射击：当身体攀在横杆上（必须收腿），按E键可以用腿勾住横杆，头朝下倒挂举枪瞄准射击。

动作改进：

某些相关动作化繁为简，例如：使用光纤探测头（Optic Cable），从门缝窥视门后的情况。前作的光纤探测头必须装备后才能使用，这次变成了随身携带的基本装备，到了靠近门口的位置即可使用，和开门一样简单，而且可以切换夜视镜和热成像仪观察模式。同样的还有撬锁动作，这次也大大简化了，取消了开锁器（Lock Pick）需要配备才能使用的繁琐过程。

Suhadi Sadono早已离开了使馆。

第二章 “苦修企鹅”是谁?

地点：法国首都巴黎，索尼尔低温实验室
时间：2006.03.30

根据在东帝汶得到的情报显示，极端势力中有一个代号“苦修企鹅”的家伙率领法国黑帮和叙利亚雇佣兵，意图在巴黎索尼尔低温实验室策划更大的恐怖行动。

Sam魁梧的身影出现于法国巴黎某个废弃的地铁站附近，通过管道下到地铁站，走出隧洞有1个敌人，待其走近后击毙他，隐藏好他的尸体。本关有3级报警限制，超过任务即告失败。往地铁车厢走，这里有两条路，一是走车厢旁边，但容易被前面的敌人发现，二是爬上车厢顶部往前走，之后再跳进车厢内部穿行，注意不时呼啸而过的地铁，它的灯光会让Sam难以隐身。在车厢尾部附近有两名敌人，要快速而坚决地击毙他们，任何迟疑都会触发一次报警。其后沿着破损的通道往里走，会遇到大火阻止前行的道路，开枪打掉天花板上的水管阀门，喷洒出的水就会浇灭大火。继续前进，在房门后使用光纤探测头（Optic Cable），从门缝窥视发现有一名匪徒在资料室中，待其走远，开门进去，爬上门前的书架，潜伏在上面。


开枪打掉上方的水管阀门就能扑灭大火。

匪徒不一会儿又会走近，开枪击毙他，跳下来，使用资料室的电脑查阅到一些相关资料。再次使用光纤探测头发现隔壁的办公室内有两名恐怖分子。在门口关掉资料室的灯，然后打开房门，拔出安装了消音器的手枪，待巡逻匪徒走近时击毙他。而另外一个则在专心致志地查阅电脑资料，丝毫没有察觉，换上SC-20K“大枪”，打开狙击模式干掉他，隐藏好他们的尸体。再接下来，经过的过道墙壁上有补血的医药箱，来到一间大房间，里面有一个坏了的大灯闪耀着火花，前方的出口弥漫着雾气，Sam正准备前行，忽然前方传来一阵嘈杂声，3名匪徒过来了，周围环境开阔且缺乏掩护物，幸好进门处有一根暖气管，爬上去吊在管道上往出口爬，快到墙壁时换手枪把前方的日光灯管打碎，下面的几个家伙会过来查看，待他们散


爬上废弃的地铁车厢顶部往前走。


遇到医药箱别错过。

开后，轻轻跳下来，朝出口而去（这里采取的是不开火的策略，不过也可以吊在管道上待他们围拢时，一枪一个快速结果掉他们）。

接下来穿过停尸间，弯腰走在走廊时，发现两名歹徒在隔壁房间疯狂地摧毁电脑，待他们背对走廊时，站立起来，两个点射干掉他们，然后进入房间，在电脑上并未查阅到有用的相关资

武器装备一览

5.72mm手枪（5.72mm SC Pistol）：配有消音器的半自动手枪，弹匣容量是20发，主角全程随身携带，只能是单发射击，火力不强，所产生的噪声极小，所以在你躲在黑暗时，很适合用它来近距离杀敌。

SC-20K多用途机枪（Modular Assault Weapon System-SC-20K）：部分关卡中才能得到和使用的大杀伤力武器，它不仅本身威力猛，还可以装备一些特殊弹药。你可将它调成全自动，也就是5发连射。同时，它也配有瞄准镜（Scope）让你可以从远距离射击，使用鼠标滚轮可以调节放大倍数为2×、4×或6×，但放大倍数越大，镜头中的视野晃动越大，不容易瞄准，此时可以在按住鼠标右键屏息减轻这种影响。其特殊配备如下：

①指环螺旋弹（Ring Airfoil Projectile）：这是一个小型的环状子弹，击中敌人的头可使其晕倒，击中身体可以使他身体发软，同时短时间内丧失抵抗力。

②诱敌毒气监视器（Diversion Camera）：射出后和黏力监视器作用相仿，可吸引敌人注意力，且带有一个释放大量有害气体的小罐，可以致使敌人昏迷。

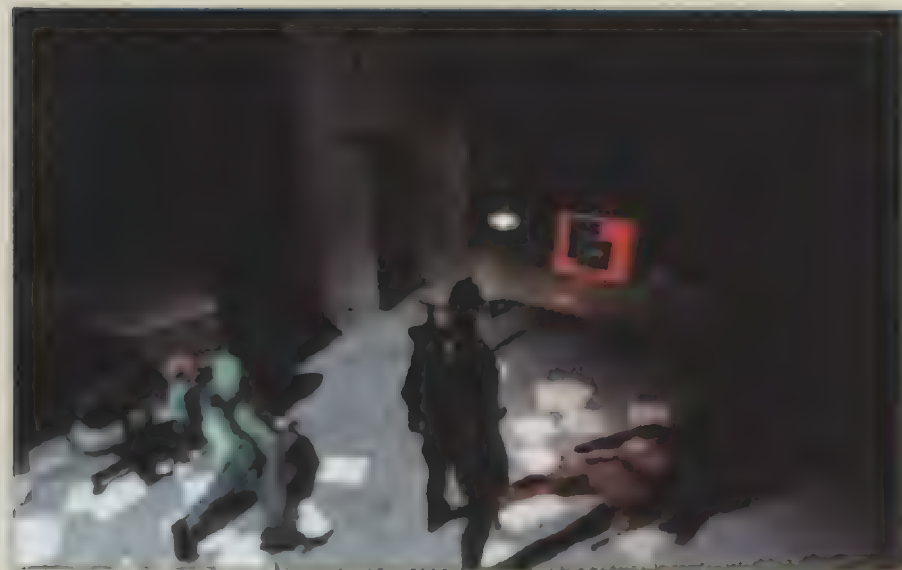
③电击弹（Sticky Shocker）：非致命性的子弹，可以施放超高电压，瞬间击晕敌人。如果往有水的地方射去，或者在下雨的时候使用，可以造成周围多人受到电击。

④黏力监视器（Sticky Camera）：这是一个小型监视器，具有转向及变焦的观察功能，此外也拥有夜视镜及热成像仪的模式；它具有黏力，因此射出后会附着在目标上，而且可以重复利用。

⑤烟雾手榴弹（Smoke Grenade）：发射出去后会爆炸，可以产生大量烟雾使周围的敌人晕迷倒下。其缺点是不容易控制落点，因为它有良好的弹跳性。

手榴弹（Frag Grenade）：最常见的装备，其爆炸产生的强威力足以让多名敌人同时丧命，唯一要注意的是要丢远些，在自己附近爆炸就会误伤本人。

火把（Flare）：比较少用的装备，分为两种，一种是含化学成分可以产生强光，用来吸引敌人注意力；另一种则是会产生高热，用以瞒过自动感应机枪，同时也能让敌人分心。



游戏中经常需要使用电脑查阅资料。



拆除炸弹。



攀住铁桥边缘往前移动。

料，但此刻敌人已经开启了安置在配电间的定时炸弹，为时1分30秒的倒计时开始了。事不宜迟，立即出房门穿过走廊，拐弯后遇见两个敌人，打倒他们后进入左边第一个房间，拆除安置在里面的炸弹。而后上楼，在楼道里发现墙壁上装有一种闪烁着红光的物品，原来这是行踪检测器，一旦有人通过，该检测器即会报警，并且放出刺眼的强光，使人短时间内失明，最要命的是它坚不可摧，无法击毁。尽量靠近墙壁，蹲下慢慢通过这个东西，然后继续往上走，进入索尼尔低温实验室的地下室。刚刚踏入地下室的走廊，前方就传来枪声，躲在拐角后探头出去看，发现里面有3个家伙，不过两人离开了，就剩下一个，吹个口哨把他引过来，干掉他。然后开启前方的门锁往这层楼中央的主机房而去，也可以从左边的走廊绕大半个圈进入主机房，不过要小心走廊墙壁上的行踪检测器。主机房里面陈列了密集的机架和大量服务器，此地有一名守卫，更要当心天花板上的两处摄像头。可以采用躲避摄像头探测的方式，也可以干脆开枪击毁它。主机房右侧的角落有台电脑，在上面可以查获密码2457。出门后在那扇安装密码锁的大门前输入密码，进入CT室。室内有盏大灯，关闭后可以将隔壁剩下的一个敌人吸引过来查看，趁黑挥拳将其打晕。这里的墙壁上有医药箱，在手术床上可以拾获指环螺旋弹。出去后的走廊里有行踪检测器，避开后走楼梯上楼，拐弯处的天花板上有摄像头，不过可以

闪光雷（Flash Bang）：爆炸后产生的强烈光线让周围人员暂时失明。

干扰手榴弹（Chaff Grenade）：爆炸后在周围释放大量金属磁性碎片，可以干扰周围电磁设备的使用，实际作用不大。

激光麦克风（Laser Microphone）：其主要功能是用来窃听敌人的对话并将之录音。使用时画面上会出现一个视窗界面让你来瞄准想要录音的方向，下方会出现音质的频率波形，完成之后也有相应提示。

丢弃式开锁器（Disposable Pick）：与一般的开锁器不同，它产生微型爆炸来破坏门锁，常常用于快速开启门锁。

医药箱（Medical Kit）：任务中有许多地方都有医药箱，一般挂在墙上，可以补血一次甚至多次。

感应墙雷（Wall Mine）：感应周围相关物体的移动而被引爆，安装在墙上。一旦有人经过，它便会感应到，也可以站远些一枪打爆它。

摄像头（Camera）：分为两种，多安装在天花板或者墙角上。白色外壳的那种可以用枪击毁，黑色的则"刀枪不入"，只能把附近的灯打灭，它在黑暗中是毫无作用的。

行踪检测器： 墙壁上安装的一种闪烁着红光的物品，比感应墙雷大。一旦有人通过，该检测器即会报警，并且放出刺眼的强光，使人短时间内失明。它坚不可摧，无法击毁，应对办法是尽量靠近它所在的墙壁，蹲下来慢慢通过。

自动感应机枪： 该机枪可以自动监视前方一定角度内的范围，一旦发现目标就会开火。其旁边有一个箱子里装了控制它的计算机，可以悄悄摸到机枪旁边，操作计算机改动它的"敌我识分"感应属性或者干脆关掉它。

射击旁边墙壁上的感应墙雷（Wall Mine）炸毁它。

来到1楼大厅后，迅速走进入口隔壁的通道，躲藏在尽头的黑暗中。不一会儿，有个匪徒过来查看，待他靠近时使用手枪击毙他。然后返回大厅干掉另外一个正在使用电脑的坏蛋，从电脑中得到另外一组密码7562，到刚才躲藏的通道中打开密码门进入里面的委托储藏室（Client storage room）。进入后发现储藏室已遭洗劫，客户委托储存在此的人脑散落一地，景象着实恐怖。小心翼翼往里间走，白色的寒气让人看不到几米远的情况，为避免和敌人迎面撞上，戴上热成像仪吧。果然在白色迷雾中发现有一挺自动感应机枪和一名匪徒，悄悄摸到机枪旁边，改动它的"敌我区分"感应属性，然后吹个口哨，将敌人诱骗过来，他还没弄明白怎么回事就被机枪打成了蜂窝。然后关闭机枪电源，通过这里，来到一座依然迷雾重重的铁桥上，前方有守敌两名。这里可以采用吹口哨将敌人吸引过来干掉的简便办法，也可以在入口处攀住铁桥边缘往前移动，然后在尽头悄然上去对付敌人，不过后一种办法要小心沿途冷气管道喷出的寒气。通过铁桥后，进入一条走廊，走廊上有许多实验老鼠饲养箱，尽头有个医药箱，但切记不要贸然过去，墙壁上有个感应墙雷哦。进入里面的实验室，爬上文件柜，再从天花板进入通风管道。这时会发现3名匪徒正在下面的通道里试图打开一个圆形保险门。从通风



攀住车厢顶部的外沿往前爬。

管道扔颗手榴弹（Frag Grenade）下去，自己迅速跳回文件柜顶，干掉他们（扔的位置很重要，位置不佳可能会导致任务失败或误伤自己）。然后重新爬入管道，往前左拐跳下房间，要找的目标Francois Coldeboeuf果然在这里，对方把一个手机交给Sam，在手机上的照片中，Sam看清了"苦修企鹅"的模样。任务基本完成，Sam再次爬回通风管道，直接往前去，在尽头跳下去，前来接应的车辆早已等待多时了。

第三章 初会Norman Soth

地点：法国巴黎开往尼斯的高速列车上

时间：2006.04.02

经过资料查询，第三梯队弄清了"苦修企鹅"的来历，他是原CIA探员Norman Soth，其目前的身份还是个谜。当知道这个家伙正处于巴黎开往尼斯的高速列车上时，Sam决定去火车上会会他。

这次行动的要点是在开始阶段不能



将激光麦克风对准目标，录下对方谈话的内容。

使用枪支，不能惊动列车上的匪徒。列车上除了匪徒还有列车员，他们基本不会伤害主角，但可能会惊慌失措惊动匪徒，一旦触发警报就意味着失败。在风驰电掣般行进的车顶上蹲下前进，揭开车厢顶盖跳下去，被车厢内铁笼中的狗吠吓出一身冷汗，好在附近无人。开门进入下一节车厢，这里有个列车员，故意弄出一些动静，把他诱骗过来，挟持住逼问Norman Soth的下落，问清楚其所在的车厢后打晕对方。

揭开铁门前地板上的盖子，爬到车底下，向前慢慢挪动一段距离，然后爬上去返回车厢里。前面是一节客厢，有三三两两的乘客散坐其间，Sam可以关闭车厢门口的电闸，趁黑迅速溜进车厢，并躲过走动的乘客穿过车厢，不过这有时间限制，不一会儿就有乘客会过去合上电闸。Sam也可以到车厢连接处打开左侧的厢门，爬出去攀住车厢顶部的外沿往前爬，但要注意在经过列车窗口时当心往外看风景的乘客发现Sam的行踪，当到达下一节车厢时开门入内。

联机游戏指南

《细胞分裂——明日潘多拉》全面超越前作还表现在包含了从前没有的联机模式，让网络对战玩家也可以在游戏中找到不一样的乐趣。在联机模式里玩家可以分别扮演特工（Spies）和雇佣兵（Mercenaries）两派，其中前者的主要任务是拆除（Nrutralization）、偷取（Extraction）、爆破（Sabotage）被雇佣兵保护的ND133。特工以第三人称视角进行游戏，全局观察上有得天独厚的优势，但所使用的武器都是非致命性的。而雇佣兵是以传统的第一人称视角进行游戏，其火力强大，还拥有先进的探测仪器，但其视野不如对方有利。可以说双方是各具优势，又都有弱点。联机模式具体分为三种：1.中立模式（Neutralization）：控制特工在限定时间内盗得ND133，雇佣兵则保护ND133不被窃取；2.提取模式（Extraction）：是第1种模式的延续，特工窃取ND133后，将其送到指定地点，雇佣兵则干扰对方的行动；3.破坏模式（Sabotage）：特工在ND133周围安装保护装置，在限定时间内不被对方破坏则获胜。

游戏内含的地图有：仓库（Warehouse）、广场（Vertigo Plaza）、废弃地铁站（Schermerhorn）、博物馆（Museum）、医院（Mount Hospital）、实验室（Krauser Lab）、电影院（Cinema）以及军事基地（Deftech Belew），一共8张。有必要指出的是，联机模式的操作和单机任务相差较大，其中两派势力的操作都有所区别，具体说明如下：

特工（Spies）基本操作键位：

W、S、A、D：前进、后退、左转、右转。

Z：紧贴墙壁。

鼠标滚轮：移动速度快慢调节。

鼠标右键：投掷，使用次要物品。

E：主要动作2，拔枪。

C：蹲伏。

鼠标移动：变换视角。

鼠标左键：开火，使用主要物品。

Q：主要动作1，翻滚。

Space：跳跃。

前面就是Norman Soth所在的卧铺车厢了。待列车员去厕所后，找到18号包厢进去，正在打盹的Norman Soth被叫醒后，极力辩称自己并非特工所要找的人。片刻后，车厢外有人叫他，他便开门出去了。转身操作桌上的笔记本电脑调出资料查看，之后得到指示去偷听Norman Soth的电话（50秒倒计时限制）。跟着他进入前面的车厢，躲在吧台后面进入车厢，躲进右侧的操作台里，使用激光麦克风窃听到相关的电话内容，随后设法离开列车。待Norman Soth和一名随从离开后，把剩下的一名匪徒干掉，之后刚才出去的随从会回到车厢来追杀Sam，当然等待他的是死路一条。往车头方向去，爬上铁梯揭开顶盖，可以看见火车附近的天空有直升机。跳上车顶，一边躲避直升机上狙击手的追杀，一边往车尾方向跑（因为是顺风，所以这时可以站起来猛跑了），子弹雨点般打在身后的车厢上，最终跳起抓住前来接应的鱼鹰式双桨直升机上扔下的绳索，成功脱身。


拉住烟筒利用绳索缓缓降到地面。

第四章 耶城遇险记

地点：以色列耶路撒冷Geula街区

时间：2006.04.05

Sam在列车上的笔记本电脑中看到了惊人的秘密：Norman Soth正在策划一起针对美国人的病毒恐怖袭击行动，他也因此前往耶路撒冷寻求行动支持。

在耶路撒冷的街道一角，女特工Frances向Sam交待了其下一步行动的安排。Sam在城区会遇到一些警察和市民，此时不能使用武力，只能尽量躲避，一旦行踪泄漏引起警报大作，任务即告失败。上阶梯


Dahlia在前面引路。


此处可以选择杀死女人或者暂时放过她。

Shift：动作决定键。
F1：使用/卸下夜视镜。
F5：和所有人通话。
1、2、3、4：特殊物品1、2、3、4。
Tab：切换到观察模式。
F2：使用/卸下热成像仪。
F6：和队友通话。

雇佣兵（Mercenaries）基本操作键位：

W、S、A、D：前进、后退、左转、右转。
B：切换狙击模式。
鼠标滚轮：移动速度快慢调节。
鼠标右键：投掷，使用次要物品。
E：战术灯。
Shift：动作决定键。
F1：切换生命探测模式。
F5：和所有人通话。
1、2、3、4：特殊物品1、2、3、4。
C：蹲伏。
鼠标移动：变换视角。
鼠标左键：开火，使用主要物品。
Q：切换红外线瞄准模式和准星瞄准模式。
Space：跳跃。
Tab：切换到观察模式。
F2：切换热感探测模式。
F6：和队友通话。

另外，如果想在游戏中进行语音交流请事先设置好自己的电脑，首先进入开始菜单中游戏的子菜单，选择Game configurator & diagnosis，进入后在菜单画面的右下角选择Voice Setup就可以进行相关设置了。

后，拐弯就有警察在巡逻，开枪打灭头上的街灯，后面遇到的街灯也尽量要打灭。待遇到的第1个警察走到前面的铁栏杆门背对着Sam时，立即行动，往左边的岔道走。途中有个居民家门大开，他看见Sam从其门前一闪而过，也许会小小惊叫一声。在这条街道中段时，街道两头各有一名警察呈前后夹击之势巡视而来，在旁边的角落蹲下躲一会儿，待他们走开后继续前进。前面下几级阶梯后是一个书店，从书店正对面的小巷子进去，记得先把巷口的街灯打灭。往右拐是个小广场，有两名市民在交谈，还有一名四处走动的警察。在广场黑暗的角落等一会儿，待警察走远了，那两个人也坐在长椅上休息时，悄悄从他们背后过去，往前面的小巷子前进，在巷子拐角处有一根暖气管，爬上去，借助斜拉的绳索溜过长长的一段距离，最后攀在建筑物的窗台下，窗口里，有个家伙会探头探脑地张望，不用在乎他，攀住石檐往左边去，拐弯后落到地面，借助3堆货箱作掩护，往前走是一个水果店，这时会听到水果店里的地下室传来叫嚣声，下去看看究竟发生了什么事。原来有两个强盗在持枪打劫店主，首先勒住后面一个匪徒的脖子，前面的歹徒也会同样勒住店主来威胁Sam，不用怕，举起手枪干掉对方，接着打晕手里的人质。店主正是先前女特工Frances介绍的SaulBer kovitz，他在感谢Sam的救命之恩后，掀开酒桶下的一块木板，里面就是猛男的最爱——5.56mm SC-20K“超级大枪”。SaulBer kovitz随后会主动带Sam到一块较偏僻的地方试用武器，不过还是要当心路上遇到的警察。在这个小广场上可以居高临下看到耶路撒冷的城市风景，往下可以看见城墙下大树边有一个女人，那就是Dahlia，需要接头的人。然后离开这里，出巷子往右走，攀住建筑物边缘上去，然后跳入一户居民家的窗口，房主在床上睡得十分香甜，Sam穿过房间，从另一窗口出去，前方警察很多，尽量利用街道中黑暗的角落隐蔽，走走停停，在一个有着4棵大树、中央有4盏街灯的地方往一侧的巷子走，爬上暖气管，上到教堂的屋顶，这时教堂的钟声忽然响起，真是惊出一身冷汗。在教堂一侧的脚手架上跳起吊在斜拉的绳索上溜到街对面的另一处脚手架上，在这里拉住烟筒利用绳索缓缓降到地面。

隔着木栅栏和Dahlia对话，交换暗号确认身份后，她会告诉Sam关于叙利亚雇佣兵和生化武器的情报，然后要Sam跟着她走，前往恐怖分子的基地（The Shoshana storage）。Dahlia在前面走，Sam在后面跟着，还是不能让警察和老百姓发现，难度相当大。首先经过一个狭长的广场，看准警察的活动规律，两个交谈的市民是不会太注意Sam的。穿过后是一处拱形门洞，Dahlia上前引开警察，Sam趁机绕过去。穿过窄巷是个灯火通明的菜市场，从左边侧道过去，要当心巡逻的警察。然后经过有市民伏地祭拜的地方，前方的街道上警察巡视更为严密，要多次躲藏在街道的阴暗处，耐心寻找机会通过。之后在长廊之下和Dahlia再次谈到恐怖分子基地的事情，Dahlia说没多远了，不过前面是最危险的地方。这是一个空旷的广场，有3名警察巡逻，贴着左边的建筑物绕一个大圈，在有警察把守的巷口不远处停下，躲在门洞里，打灭巷口上方的街灯，警察会过来查看，趁黑绕过警察，进入巷子。没走几步，路上有个易拉罐，拾在手中，巷子尽头有另外一名警察在那里，他站在明亮的灯光下纹丝不动，看来得略施小技了。把手中的易拉罐往警察身后的铁门处扔，听到异响他会过去查看，趁机进入右边的巷子里，稍事休息，然后打灭此处的街灯，趁乱打开铁门进去。

Dahlia在前面的屋子里已经等候多时了，她告诉Sam，坐电梯下到底层，那里就是恐怖分子的生化实验室。耳机中传来上司Lambert的指令，干掉Dahlia，这里可以选择执行命令，也可以暂时放这个女人一条生路。电梯徐徐下去，一停下来就会遭遇匪徒，赶紧举起手上的武器干掉他们吧。地下室并不大，有一个武器库，注意拾获里面的所有武器，并且不要忘记这里的医药箱。地下室的中央是生化实验室，进去后可以在右边实验台上找到一管代号ND133的病毒标本，看来恐怖分子真的要打算使用生化武器。离开实验室，找到另外一处电梯回到地面。前面是个广场，刚出电梯就有子弹在耳边擦过，好险，赶紧把头顶的几盏灯全部打灭。原来敌人在前方埋伏了4名狙击手，其中两名在正前方，左右两边的建筑物上各有1名，干掉他们，就完成了在耶路撒冷的任务。



看清楚前方上面的狙击手了吗？

第五章 追踪匪首Sadono

地点：印度尼西亚Kundang，毒品精炼厂

时间：2006.04.12

把在巴黎和耶路撒冷的所见所闻再综合起来，就可以知道恐怖分子在索尼尔低温实验室取得低温设备的目的了，那就是用于存放致命的病毒。

Sam要去印尼的热带丛林中追踪匪首Suhadi Sadono的下落，首先他再次遇到了Douglas Shetland，光头汉子告诉他有关这个丛林中需要达成的任务以及将要面对的种种危险。Sam随即从一根绳索上滑了下去，前面有几座茅屋，周边有两名敌人，干净利落地干掉他们，并隐藏好他们的尸体。在丛林中，触发警报的上限是3级。再往前走是一段杂草丛生的地方，可以看见远处有一名敌人在巡逻，吹个口哨把他引过来，一枪击中他的头部，继续



需要在身后的飞机上安装炸弹。



尾随着匪首而去。


白粉分装车间的惊人场面。


偷听匪首打电话，墙上的油画是大家熟悉的！


不好，被发现了！只能举手投降。

在草丛中行走，发现草丛中有一些闪闪发光的钢丝，原来敌人在这一段设置了许多绊雷，一旦扯动钢丝就会引发爆炸。不过可以自己废掉这些绊雷，在这一段一定要慢慢走，这些致命的玩意儿可不是那么好发现的。一路上还会遇到两名敌人，经过机关重重的草丛后，进入一个大屋子，屋子中央停放着一架飞机，把两名看守干掉，在机头左侧安放一枚炸弹，之后有一名匪徒会从身后的小门进来，回头一枪干掉他。离开机库，前面的关卡处有两名敌人，同样使用吹口哨的伎俩把他们分别吸引过来干掉。在门房里合上桌子上的拉闸，通过面前的关卡。

没走多远，会看见前面有个家伙牵着一条狼狗走过来，硬拼是下下策，躲藏在路旁几片石棉瓦后面，待敌人走过后，赶紧往前溜进帐篷里。帐篷外的地面上有两名敌人，他们交谈一阵后有一名就走开了，等他走远后捡起帐篷里的酒瓶往旁边扔，门口的这名匪徒会过去查看，趁机从背后偷袭他。帐篷前的岗楼上还有名守卫，注意在地面活动时不要被其发觉。刚才走开的家伙在前面的另一间帐篷里，过去悄悄把他干掉，然后爬上岗楼，趁守卫背对着Sam时，快速出现在他身后，一拳击倒他，在岗楼上跳起抓住一根斜拉钢索溜进前面的村子。

Lambert在电话里命令Sam跟踪匪首Sadono，但万万不能被其发现。没走几步，就看见Sadono和他的警卫出现了，他们和院子里的守卫打过招呼后上了一座小楼。趁守卫巡逻到远处时，悄无声息地跑进Sadono走进的小楼下面。在小楼脚下的草丛里往前走，可以发现匪首就在不远处的前方，Lambert在电话里命令Sam利用SC-20K“超级大枪”的特殊装备——黏力监视器（Sticky Camera）来远程偷听Sadono的对话，目的是得到对方别墅的入口密码。在这之后，匪首会有几次停顿下来和贴身警卫交谈，Sam都可以使用黏力监视器来偷听。首先跟踪他们俩穿过几间房子，然后可以看见他们在前面和一个士兵说了几句（此时可以偷听），而后进入旁边的木屋。Sam可以打开狙击模式，一枪击毙士兵，然后继续前进，木屋中还有个家伙在看电视，从他的身后偷袭他，2楼有医药箱。出门后，沿途有几堆正在燃烧的粮包，打开前面的房子门进去，匪首就在里面，他们走到前方的院子里又开始交谈了（此时可以偷听），在院子里有两个守卫和一条狼狗。吹个口哨，吸引一名守卫进屋，打晕他。然后悄悄穿过院子，在正前方几个堆放的大木箱后利用竹竿爬到2楼，在木制的走廊走动会发出声响，剩下的一名守卫和那条狗就会跑出来，居高临下干掉他们。往前会发现匪首在一处中央燃烧着篝火的院子里（此时可以偷听），待他们走后，同样居高临下打死这里的两个坏蛋。然后跳下去，记住篝火旁边的房间里有医药箱，进入仓库后钻进地下室，地下室内第1个大房间中有几个大池子，是匪徒用来提炼毒品的，这里有两名守卫，采用口哨大法把他们结果掉。进入下一个房间，门口右边是一段阶梯，打掉头上的壁灯，稍等片刻，有个穿白大褂的人就会过来查看，趁黑把他打晕（不能杀死），然后又会有两个士兵过来，待他们距离足够近时使用手枪一枪一个拿下。之后走上阶梯，发现这里是恐怖分子的白粉分装基地，桌上的白粉数量之大真是惊人，两名白衣工人蹲在地上吓得瑟瑟发抖。离开这里，下一个房间是配电间，此处分里外两间，可以看见Sadono在里间一角和戴着墨镜的家伙说

话，旁边有守卫两名。待他消失后，吹吹口哨把两个守卫依次诱骗到外间结果掉，然后进去和戴着墨镜的酷男Azrul交谈，这名CIA探员会告知旁边铁门的密码是0623。

打开铁门，从地下室爬上去，走过一段斜坡，发现前面传来密集的枪声，还有两个家伙在前面埋怨着什么，不过一会儿他们就走开了。前面的油桶边有两个红色照明弹（Flare），拾起后从旁边的杆子爬上去，走过一块木板，在屋顶往枪声发出的地方而去，最后揭开屋顶的盖子跳下去。原来下面是一个射击场，有恐怖分子正在练习枪法。下来后吊在屋顶的管子上，收腿扣住管子往一侧慢慢爬去，隔壁房间有个家伙在打沙包，只打得灰尘四起，这厮不时被弄得咳嗽连连。趁他咳嗽注意力最低的时候跳下来，沿着黑暗的墙角前进，从他身后经过，练得正起劲的匪徒不会发觉。从侧门出去是个院子，这里不但有两名匪徒，还有很厉害的自动感应机枪。先不要急于进入院内，采取故意现身的办法把敌人吸引到过道里来，干掉他们。然后出门贴着左边的墙壁走，这样不会被机枪察觉。进入亮着灯光的房间后，在桌上拾取子弹，还有个家伙的照片（据说是本关的程序设计师，BT啊！恶搞啊！），注意墙壁上有医药箱。接下来把房间的一盏台灯和马灯打灭，开门出去，与一名匪徒碰个正着，幸亏房间



爬上室外天线的横杆。



进入潜艇内部。

很黑，他一时还看不清，待他进入房间查看时，一拳打晕他。外面是一个堆放了不少汽油桶的院子，注意不能让四处晃动的探照灯照着，靠左边走，注意到前面别墅的大门口有个大胡子在巡逻，贴着墙走到汽油桶之间，打灭房子墙壁上的壁灯，还有汽油桶之间的马灯一盏，吹个口哨把大胡子引过来干掉。小心翼翼地走到大门口，看见左右两边都设置有自动机枪，使用先前得到的密码1492打开大门进去，在内走廊里呆着，随后Sadono会走进书房，他开始用手机给某人打电话，他口中叫道：“明日潘多拉！”并重复3次念了一串密码，而后他查看了一下电脑，离开了书房。这时不要贸然进去，稍等片刻，狡猾的匪首似乎察觉了什么，又会回来查看一次。耐心等待他离开后，掏出手枪打掉书房门上的摄像头，然后从他的电脑中得到资料。任务基本完成，剩下的事情就是要安全离开这里了。不能从匪首离开的路径进去，只能沿着内走廊绕一个大圈，走了一会儿，在别墅电闸那里关掉1个闸门，否则之后会被电击两次，不过仅有短时的麻痹而不会受伤。当Sam打开后门时，几束手电光将他罩住，4名把守后院的匪徒出现在他面前，此刻除了高举双手纹丝不动外，别无他法。前方传来飞机的轰鸣声，匪徒们刚刚感觉有些不妙，其中的一个就被飞机上射出的子弹击中了，剩下的几人乱作一团，Sam赶紧拿出武器，几下子就干掉了他们。接应的飞机就在前方，Sam人如释重负。

第六章 勇闯潜艇基地

地点：印度尼西亚Komodo，造船厂
时间：2006.04.18

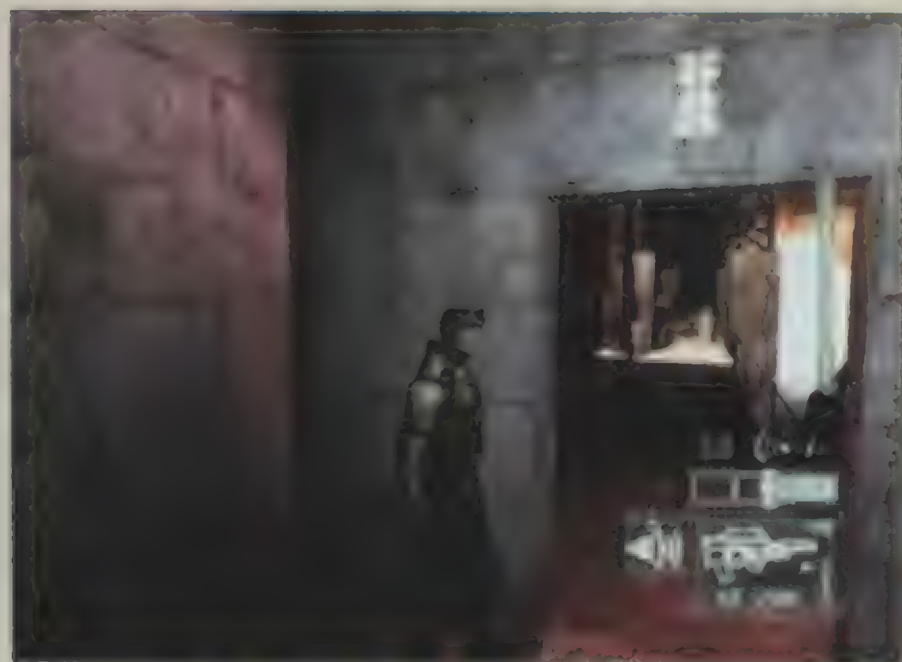
种种迹象显示，Sadono的“明日潘多拉”乃是恐怖行动的代号，他所发出的行动密码传到了停泊在Komodo造船厂的一艘潜艇上，艇上的军用通信系统将信号再次加密，继续传播到恐怖行动的下一级执行机构那里。



此处需要使用SWAT TURN招术。

Sam得赶去印尼Komodo乡村，寻找潜艇的具体方位。草丛中，前面有几座茅屋，岗楼上更有红外探测机枪，有一两名守卫在来回巡逻，如果被他们发现并诱发警报至3级，任务即告失败。沿着左边往前走，不要被守卫发现，还要小心草丛中被惊起的飞鸟，它们会暴露Sam的行踪。进入茅屋内，穿过几间房间，拾起易拉罐扔出把院子里的两名敌人吸引过来干掉，注意隐藏好尸体。迅速通过院子，往前走是1条河流旁边的院子，这里有3名敌人，巧妙地把他们一个个诱骗到进来时的狭窄过道里依次打死。院子里还有一条吼叫不止的恶狗，只有子弹才能让它闭上狗嘴。小河的尽头有个窄巷，在里面施展两段跳攀住墙沿，翻入屋内。房间里有匪徒在看电视，跳到屋内的草堆上，摸到敌人身后，一枪柄敲晕他。屋外另外一个家伙在苦练枪法，一会儿他就累了，会去对面的桌子前坐着休息。刚才跳下的草堆后有个狗洞，从这里出去，穿过一个发电机房间，瞄准那个坐着的家伙，一枪打爆他的头。前面的屋子门前有自动感应机枪，可以从侧面慢慢过去关掉他，省事的办法是从刚才经过的发电机房间往左去，爬上角落里的室外天线杆子，再滑到屋顶，掀开盖子跳下屋去。屋内空无一物，警惕的Sam戴上热成像仪发现此处机关重重，有3道看不见的激光射线来回扫射，看清楚它们的移动规律，依次穿过后下去乘电梯到地下室。

走出电梯后，右边的小房间里有医药箱，补充体力后出门打碎头上的日光灯管，右侧的墙壁上有控制另外几盏日光灯的开关，拉下开关，走廊里骤然黑暗让一个守卫闻讯而来，打晕他。往前走，右拐就是潜艇基地的主控制室了，突然1个匪徒开门出来，迅速闪身躲在拐角后，待他经过时猛然挥拳击倒他。进入主控制室内，在进门的左边同样关掉室内的灯，一个工程师会马上过来，勒住他的脖子，盘问他有关潜艇的情况，把他带到里面的主控制台前，勒令他把外面的潜艇升出水面。工程师不得不照办，潜艇里的人不知道发生了什



打爆那几名敌人身旁的油桶。



接受女特工的命令。



爬上身后的脚手架。

么，怒气冲冲地责骂工程师，工程师解释了一番，对方才安静了下来。此时把工程师打晕，离开主控制室，回到刚才的走廊往前走，在尽头出去。来到潜艇隐藏的洞窟内，往右一直走进吊篮，开枪把吊篮内的灯打灭，然后启动开关，吊篮徐徐向前移动。蹲下身子，端起大枪，这一路上左右两边有一些敌人会袭击Sam，干掉他们才能保全自己。最后吊篮停下来后，出去，沿着阶梯走，注意房间里有弹药要收集，最后走到潜艇上，进去其中。潜艇内部自然有敌人，这里不能引发警报，也不能使用武器，至多只能打晕他们。潜艇内部只有一条道，而且很狭窄，遇到一个来回巡逻的家伙就非常麻烦。只能待他巡逻到远处时，猫腰慢慢走到过道旁的一个拐弯处躲起来，待他走过后再赶紧往前去。再下来是潜艇的船员休息室，一个家伙在床上睡着了，蹑手蹑脚走过去，不能惊醒他哦。然后下去是个餐厅，贴着门边看看里面有个匪徒在大吃大喝，迅速闪身到门的另一边（SWAT Turn），关掉里面的灯。趁对方出来查看时赶紧从餐厅右边的吧台下钻过去，通过餐厅。再往里走快要到达潜艇的核心区域了，前方的过道有一个戴着红色贝雷帽的坏蛋朝这边走过来，躲在房间的阴暗处，他进来后会去操作仪表，这时就可以从后面勒住他，强迫其到前面的过道里打开虹膜密码锁，随后把他敲晕，拖至黑暗处藏好。进入潜艇的主机房内，躲在黑暗中，里面有两名敌人，有一个马上就会离开，待他离开后打晕剩下的那个，立即进入内室操作电脑获取资料。干完后离开这里，出门往右走，爬出潜艇往洞窟的出口去，一侧的房间里有医药箱和大量弹药，做好战斗的准备吧。下楼梯打死一个冲上来的家伙，快到最底层时前方有密集的火力阻拦，赶紧一梭子打爆那几名敌人身旁的油桶，巨大的爆炸将他们送上了西天，继续往洞口走，跳下橡皮舟离开潜艇基地。

第七章 雨夜擒匪首

地点：印度尼西亚首都雅加达，自由印尼电视台
时间：2006.04.20

恐怖分子的阴谋已经昭然若揭，第三梯队决定开始收网进行抓捕行动了……

大雨倾盆，雷电交加，雅加达街区一片昏暗。和女特工Coen对话以后，Sam从旁边的铁梯下去，再借助烟筒使用绳索吊到地面，深夜的街道上居然还有几个市民游荡，不要惊动他们，把沿途的街灯打灭，摸黑前进吧。在巷尾遇到一个巡逻的匪徒，扔易拉罐把他吸引过来。接着打灭连通左方广场窄巷子上一盏被风吹得摇晃不止的街灯，广场上有两名巡逻的士兵，还是把他们“勾引”到黑暗的巷子里干掉吧。广场中有观看雨景的老百姓，不必理会他们。撬开广场右侧的小酒吧门锁（也可以爬上广场左侧的脚手架，再沿着铁索滑到酒吧2楼平台上），里面有医药箱。广场的左上角有间海边的值班室，在里面可以得到一些弹药。之后还是回到酒吧，从后门出去，外面停着几部电视转播车，干掉这里的两名巡逻敌人。前面的门房里有弹药若干，出来后发现正门的道路被一挺自动感应机枪封锁了，无法进入，看来只能另辟蹊径。院子的一侧有一处地下水道冒着白色的雾气，过去看看，发现旁边的铁丝网可以翻越，从这里进去，下来后是小花

园。此刻雨越下越大，雷声夹杂着闪电不绝于耳，能见度很低，而闪电的瞬间会将大地照得亮如白昼，这使得Sam几乎无法藏身，而且给佩戴夜视仪前进带来了极大的不便。花园内有3名敌人，与其巧妙周旋后，趁他们不备从花园左上角的一个打开盖的留泥井爬下去（若不嫌麻烦可以把3人全部干掉）。下水道里需要趟水前进，水声就会引来两名敌人，沉着地守在黑暗中，持手枪就可轻松对付他们。然后需要通过一个安装有摄像头的房间，这里同样要求尽量避免被敌人发现，诱发警报至3级任务就算失败。首先打灭门口上方的灯，然后站在门前（不要太靠近门口），换用SC-20K，打开狙击模式击毁摄像头，此后就可以安全通过这里从另一侧爬出下水道了。出来就到了电视台的天线区，中央的高台有狙击手在巡视，戴上热成像仪会发现周围走道上埋设了一些地雷。靠近边缘，往左边走，跳过地雷，看准探照灯的空隙，一直走到墙角。稍事休息后，找准时机翻越旁边的铁丝网，立即跳下躲在变电器后面。之后往前走，撬开守卫室后门进去，打晕里面的守卫，顺手关上房间照明灯。旁边就是电视台办公楼了，办公楼前有两名守卫，还是采用老办法将他们诱骗至守卫室中干掉。

接下来进入办公楼就要小心了，绝对不能堂而皇之地自大门进去，因为前面设置有致命的自动感应机枪。离开守卫室往左，在花坛上攀爬上去，然后施展两段跳攀住墙头，爬上屋顶。屋顶玻璃天花中的一块有些损坏，开枪击碎它，在旁边的铁架上利用绳索将自己慢慢吊入大厅。大厅中很冷清，打倒一个守卫，进入电梯。乘坐电梯上楼，到了电视台顶楼的演播层，出电梯后往左走，可以看见前面走廊尽头的玻璃门后有个敌人，不过他马上就走远了。立即进入玻璃门内，这里是一个过道，堆积了一些木箱，在过道后部的两堆木箱之间做两段跳，攀到木箱顶部，由此可以进入通风管道，穿过通风管道到达一个小演播厅。隐身于观众席的最上面，可以看见下面有4名敌人，利用酒瓶等物品把他们一个个吸引过来……完事后从舞台后的门出去，走廊对面左边的房间是录音室，进去把坐在大班椅上的家伙打晕，透过玻璃墙可以看见自己要寻找的


从此处翻越铁门。

女秘书Ingrid就在隔壁房间内，过去把看守她的匪徒干掉，然后和她对话。随后跟随她行动，一定要保证她的安全。推开走廊门，两枪干掉正在观看大屏幕壁挂电视的家伙，抬头打坏门上安装的摄像头。Ingrid打开虹膜密码锁，两人一起进入通往演播层前部的天桥，注意进门后马上在左侧地上拾取SC-20K子弹，并持枪在手。天桥上会陆续冲过来5名敌人，Sam不但要迅速干掉他们，还要保证Ingrid不被打死，建议使用SC-20K上的烟雾弹。之后随着Ingrid进入演播层前部，两人交谈一会儿后，Sam接受上司的指令活捉在此的匪首Sadono，Ingrid则直接去天台等候前来接应的直升飞机。

Sam无法打开紧闭的演播厅大门，但可以从门缝偷窥到Sadono果真在此。走廊前方有一个摄像头，无法击毁，只能趁它对准一侧时，立即冲到它的正下方。再往里走是休息室，开枪打死两名敌人，墙上的医药箱可以用来恢复体力。在沙发旁边爬上水管，再攀住墙沿进入通风管道，走一会儿就进入了演播厅。演播厅内除了Sadono，还有多名敌人，硬拼显然不明智。悄然跳到地面，摸到正在舞台上滔滔不绝阐述其理想的Sadono后面，猛然勒住他作为人质，在其他匪徒目瞪口呆之时，押着他打开出口处的虹膜密码锁，一路上去到天台，与Ingrid会合乘坐直升飞机离开这里，恐怖组织的头目只能束手就擒。

第八章 明日潘多拉

地点： 美国洛杉矶，LAX国际机场

时间： 2006.04.23

匪首的被捕并不能让第三梯队上上下下放松神经，原来幕后真正的元凶Norman Soth已经携带ND133病毒炸弹准备实施计划了。上司指示Sam必须立即赶去洛杉矶LAX国际机场制止这个坏


借助水管爬进演播厅。


成功活捉Sadono。

蛋的阴谋。

Sam来到机场附近，翻越铁丝网进入机场的货运入口，恰好此刻一辆大型货车开了进来，趁门卫检查司机的相关证件时溜进货车车厢，随货车一起进入地下停车库。Norman Soth试图把先前得到的ND133病毒散布开来，造成有史以来最严重的病毒恐怖袭击事件，为此他做了精心的准备，把手下伪装成机场工作人员分散于各个部门，并且为他们事先注射了预防病毒的疫苗。Sam的主要任务是铲除机场所有的恐怖分子，但不能误杀那些真正的机场工作人员，也不能触发警报。单从外表是无法分辨哪些人是恐怖分子的，不过好在还有别的办法，Soth和他的手下注射疫苗后体温会高于正常值，利用热成像仪就可以看出区别，“红人”就是你的目标。

从货车下来后会遇到两名警卫，守在房子里的是恐怖分子，另外一名牵着狗巡逻的是机场安全人员，先利用SC-20K上的电击弹（Sticky Shocker）将警卫和狗打晕，再悄悄过去杀掉那名敌人，注意要隐藏好这些人的身体，以免触发警报。从警卫室旁边的门进去是货物托运处，外间有一名女清洁工，先把她打晕。里间有一名机场工作人员，但是里间被密码锁锁住无法进去，Sam的出现还是惊动了他，他会马上跑出来查看，此刻不必惊慌，就站在门口挥拳击倒他，然后趁房门未合拢时跑进房间

内，穿过这里就到了机场的货运行李处。还有一个办法就是从右边的卫生间进去，爬上通风管道也可以最终来到货物托运处。

货物托运处的外部有两名守卫，他们巡逻的路线不同，分别打晕他们非常容易，记得对于恐怖分子一定要“杀无赦”。之后从右边的传送带爬进去，到达货物托运处的中部，进去后跳下传送带，马上往右走到角落隐藏起来。这里的地形较复杂，分为上下两层，有几条传送带和大量的箱子堆放，这里有5个人，两个在上层，其余的在下面，他们中的3名是恐怖分子。首先对付下面的3个，他们分别呆在左、中、右3个地段。左右两人都可以趁黑把他们挟持拖到阴暗角落干掉，中间的那位对付起来稍微麻烦些，不过可以通过吹口哨把他引到靠墙处干掉。然后在房间右边角落里爬上货架，来到上层，打晕一个走过来巡逻的家伙，然后走过去对付在左边房间里走来走去的坏蛋，打开狙击模式一枪爆头是最好的办法。从旁边的门下去是密集的传送带轨道，每条传送带都会经过工作人员的检查，安全通过的办法就是当传送带上运送大堆行李时，躲在侧面通过检查。首先选择左边的这条传送带，平安过去之后记得拾取一些弹药，然后往右走，在下一个分岔点往左拐，这时还是利用SC-20K上的电击弹（Sticky Shocker）把前面的检查人员打晕，通过这里就来到机场的候机厅了。进入之后利用左边的载客通道作掩护



隐藏在这辆大货车中进入机场。



从货架攀上去。

（SWAT Turn），来到尽头的一扇密码门前，密码在门对面的问询台电脑内，待警卫离开问询台，赶紧过去查获密码5325，然后立即回来进入密码门。进去右拐是一段往下的阶梯，可以看见尽头的墙壁上有摄像头，打灭阶梯旁的两盏壁灯，一个恐怖分子就会过来查看，干掉他，再打灭前面拐弯处的第3盏壁灯，这个地段就陷入一片漆黑中，这样就不用担心摄像头了。往前走是工作人员办公室，进入后在房门右边关掉办公室的灯，把过来查看的保安干掉，再打晕坐在办公桌前的工作人员。继续往前走，等待两个保安拉起卷帘离开房间后，打晕那个在投影幕布前打瞌睡的家伙，再过去同样对付那个喝咖啡的老头。之后在咖啡机旁边的墙壁上关掉室内大灯，这时外面的一名保安会进来，直接守候在门口，待他摸黑进来时一拳打晕他。出去到走廊，把那名痴痴看着下面的保安打晕，站在他刚才的位置往下看，打开热成像仪会发现有3个“鹤立鸡群”的家伙，那就是Soth和他的两名贴身保镖，从旁边贴墙的那部自动扶梯下去，小心下面的摄像头。这里是电梯间，左右角落里各安装有个摄像头，打灭6盏天花板上的吊灯之后进去，乘坐右边的电梯上去，中途发生故障停住了。从电梯箱顶爬上去，会发现3部电梯箱呈阶梯状排列，借助钢索爬到最上面的一部电梯中，跳进去可以拾获SC-20K的子弹，然后出来回到中间的那部电梯上，不要进入电梯箱，而是从外面跳下去，这里也有弹药，蹲下进入大楼里。

Sam进入的地方分为上下两层，下层有3名工人，注意千万不要惊动他们，否则会让Soth启动病毒炸弹的倒计时开关。建议使用指环螺旋弹（Ring Airfoil Projectile）把他们打晕后，找到通往2楼的铁梯爬上去，Soth三人组发现后会拼命攻击特工，此刻病毒炸弹的倒计时也已经开启，在限定的1分钟时间内把他们打死，然后找到通风扇下面的病毒炸弹就成功终结了整个恐怖计划。P



最终找到通风扇下面的病毒炸弹。

长虹贯日 利剑出鞘

彩虹六号3——雅典娜之剑

■品游轩 丁丁





良 总评 7.7

制作	Ubisoft Milan
发行	育碧软件
载体	CD×2
类型	主视角射击+策略
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800Hz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.62GB


做好行动前的训练，熟悉各种武器的特性。

和CS这样极易上手、人见人爱的平民化军事游戏相比，以小组策略为特色的第一人称射击游戏系列《彩虹六号》更像是"阳春白雪"式的小背型游戏，一般玩家嫌它不够爽快、不够刺激，但一群军事迷却奉其为反恐经典和不二之选。《彩虹六号》系列的玩家群相对固定，而且100%属于狂热的军事爱好者，当然人数也不是很多，但这一切都无法阻止该系列的稳步发展。去年的《彩虹六号3——盾牌行动》上市后曾一度达到全美销量榜第6名的好成绩，大受鼓舞的育碧公司迫不及待地宣布，在2003年9月将推出其资料片，也就是本文将要介绍的《雅典娜之剑》，但终因原设计小组——育碧加拿大蒙特利尔工作室全力赶制动作游戏大作《波斯王子——时之砂》而不得不跳票，制作任务也改由育碧另一支制作团队——意大利米兰工作室负责。跳票半年之后，姗姗来迟的《雅典娜之剑》终于堂堂登场了。

《彩虹六号》系列制作人之一的汤姆·克兰西是军事游戏的金字招牌，本作也不例外，故事背景改编自其原著，游戏中的各种军事细节，包括武器装备、场景企划、战术运用、敌人策略等，全都由作家亲自设计。因为是米兰工作室担纲的缘由，游戏舞台选择了意大利、摩纳哥、克罗地亚等地中海周边国家，如同国际纵队一般的彩虹反恐特警队将与该地区涌现出来的新纳粹主义法西斯恐怖分子做一番较量。反恐警报已经拉响，阿根廷神父Alvaro Gutierrez在监狱中遥控指挥的恐怖分子妄图利用大规模杀伤性化学武器危害地区安全与和平，敌人早已倾巢而出，让彩虹的勇士们披挂上阵吧！

武器常识篇



与前作相比，《彩虹六号3——雅典娜之剑》增加了7款新武器，这些武器均是现代战争中欧美军队配置的真实枪支，有些还是美军在伊拉克战争中用于巷战的最新武器。作为军事迷，我们没机会在现实中接触到这些枪支，但我们可以在游戏中尝试它们的威力。另外，米兰工作室专门为每一种枪支重新录制了音效，声音响亮清脆，充满金属质感，只要你细心体会，一定会感觉到子弹出膛的劲爆效果以及枪身部件摩擦撞击的音效，那正是我们所渴求的享受啊。

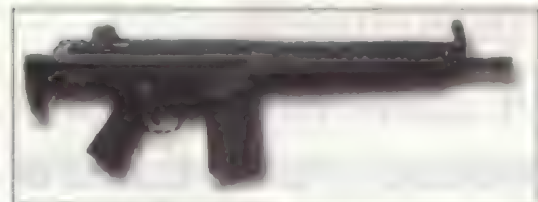


贝瑞塔M93R型手枪（BerettaM93R）：贝瑞塔M93R型手枪是应意大利警察部门要求，由贝瑞塔公司特别制造的一种全自动手枪。该枪以大受欢迎的M92F手枪作为设计原型，在各方面均加以强化改良而成。其最大特点在于为克服一般全自动手枪在连续射击时操控不易的缺点，设计师为该枪附加了3发点放的装置，即只要扣动一次扳机，便可连续射出3发子弹。此外，为了提高射击时的稳定性，M93R具有既宽且重的滑套，在扳机前方附有折叠式的前握把，而且在枪口也附有

制退器。M93R使用了装弹数量可观的20发容量弹匣。

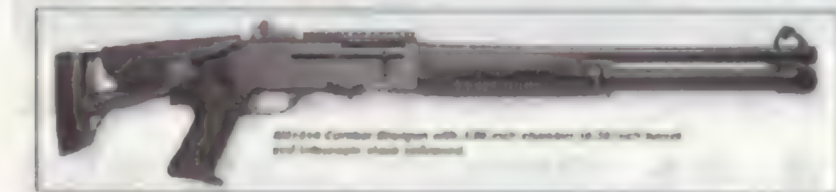


幽灵M 4 冲锋枪（Spectre M4）：幽灵M4冲锋枪由意大利SITES公司在1983年首次公之于众，其设计思路打破了原本的旧式理念，堪称具有前瞻性和革命性。除了高装弹量以外，它首度采用双动扳机与闭枪机射击模式，枪机室内除了枪机外，在枪机后方尚有一方形撞槌，当往后拉枪机时，撞槌也往后，而枪机拉到底后，枪机因复进簧作用再往前顶子弹上膛，这时枪机呈闭枪机状态，而此时撞槌仍在后方，并被顶销顶住呈待发状态，只要扣下扳机释放顶销，则撞槌会向前冲击，击发子弹底火使子弹击发。当弹头出枪口后所产生的后座力会使枪机后行，完成退壳动作，在枪机后退的同时亦会顶着撞槌后行，直到被顶销卡住又呈待发状态，而枪机又前行顶子弹上膛完成射击循环程序，这种闭枪机设计能减低振动并且大大提高射击命中率。



G 3 型步枪（G3KA4）：此系列步枪历史较悠久，起源自第二次世界大战末期德国毛瑟公司为了制造出一种具有简单结构的步枪而开始研究的滚轴闭锁系统。战后该公司的几名技师继续进行研究工作，研究的成果最后决定由西德H&K公司进行测试及生产，该枪在1959年成为前西德的军用制式步枪。G3在其原型枪CETME型步枪基础上，改良时把口径改为7.62mm×51。由于G3所使用的弹药威力过于猛烈，因此在全自动连续射击的模式下，想要控制好枪的稳定性是相当困难的。

M1014战术霰弹枪（M1014）：此枪又称



为M4超级90，由美国伯奈利公司与HK美国公司组成的联合公司生产，是为城市作战而设计，为导气式半自动霰弹枪。枪管长470毫米，枪托折叠时全枪长886毫米，打开时长1011毫米，空重3.8公斤，弹匣可装70毫米霰弹9发或76毫米霰弹8发。为保证低温条件下的足够能量，采用了独特的双活塞系统。机匣顶部装有RIS导轨，可配备种瞄准系统，首选标准配件是ACOG Reflex瞄准镜。另外其伸缩式枪托也很特别，枪托可以向右倾侧，以便于戴防毒面具时进行贴腮瞄准。

SL8战术型步枪（HKSL8-2）：该系列是



HK公司在G36的基础上改装的运动步枪，设计初衷主要是发射.223雷明顿比赛弹。SL8-2用固定枪托，枪身上方的导轨可以安装各种战场上或比赛中使用的瞄具。SL8-2是用SL8改进的战术型步枪，战争中多半用作狙击手武器，只能实施半自动射击。由于SL8-2是面向执法机构的产品，因此配用其原型G36的标准30发弹匣。除了可以安装G36的提把式瞄准具外，也可以安装与G36C相同的瞄准镜导轨，安装狙击手用瞄准镜。SL8-2是狙击手们最喜欢的武器之一。

M240G中型机枪（M240G）：M240G中型机枪在去年的伊拉克战争中



大显身手，战后美国海军陆战队员对其实战效能的反映比较满意。目前，美军各部队均以该机枪取代了老式的M60 GPMG。M240G中型机枪每分钟可射击1000发子弹，射程长达900多米，的确是地面战中的出色武器。此外，按美陆军战士增强（SEP）计划，从1997年8月开始在M240G上装备放大倍率为3～4倍的瞄准具，这就大大提高了这种武器在远距离作战中的有效性。

Groza突击步枪（OTs-14 Groza）：俄罗



斯的AKS74U式5.45mm冲锋枪已经服役数年，为研制替代品，俄罗斯与其他国家设计出了基于AKS74U原型改进出来的与其同口径、全尺寸相当的紧凑型突击步枪。其中最著名的俄罗斯武器就是OTS-14式Groza，该枪有供特种部队使用的7.62mm口径，发射7.62mm×39枪弹，也有供内务部使用的9mm口径，发射9mm×39枪弹。无托结构的优点是全枪非常紧凑，同时还可以使用全长枪管，这可以为武器在近距离作战、车载作战和城区机动作战（MOUT）中的使用带来极大的方便。

作战技巧篇

众所周知，CS这样一款娱乐性上佳的射击游戏，以其上手容易、激烈酣畅等特点吸引了众多玩家，而从真实性角度来看，CS的

操作指南

行动控制：

W、A、S、D：前、后、左、右、移动
Q、E：左、右倾窥视
C：站起
X：蹲下、趴下
Ctrl：改变姿势
鼠标右键：跑动

武器控制：

Z：换弹夹
1—5：选择武器装备
B：切换连发子弹数
鼠标左键：使用首选武器
Alt：使用次选武器
Shift：打开狙击模式
6：武器清单（可配合方向键切换武器）

指令控制：

J、K、L、Z Alpha、Bravo、Charlie、Zulu组前进
F：作战规则
N：下一导航点
H：所有小组暂停行动
R：本组暂停行动
T：切换控制狙击手

动作控制：

鼠标滚轮往上/下：开/关门
鼠标中键（滚轮）：循环快速开门
空格键：动作
5：打开夜视镜模式
Page Up/Page Down：切换至下/上一组
End/Home：切换至下/上一队员
G：打开地图模式
[/]：放大/缩小地图画面
7：队员状态列表

联机指令控制：

Tab：呼出联机菜单
Y：全体通讯联系
U：本组通讯联系
V：录像信息
F4：绘图工具
F3：上拉投票菜单

其他控制：

`：呼出控制台
F1：完全模式的界面显示
F2：循环自动瞄准模式
F12：截图

行动路线设计控制：

W、A、S、D：上下左右方向
R、F：地图放大缩小
C/X：上/下一楼层
Q/E：逆/顺时针旋转地图
Delete：删除导航点
Page Up：切换至下一导航点
Page Down：切换至上一导航点
Home：切换至第一个导航点
End：切换至最后的导航点
T/G：角度向上/下
1、2、3：编辑红组、绿组、黄组
4、5、6：查看红组、绿组、黄组

经验是无法在《彩虹六号》系列中沿用的，后者讲求的是战术制定和操控全局，而实战中的武器配备和小组指挥更是关键。承接《彩虹六号3——盾牌行动》的系统，本资料片在作战设计上看不出有多大改进，但我们明显感到电脑敌人AI提升，还有你的战友们——彩虹小组的其他战士们也变得更加灵活和聪明了。在这一节中，笔者将讲述一些游戏的作战技巧，但仅仅凭借手中这支拙笔，真是难以将这些东西完美地表达出来，良好的技巧和实用的经验还得靠你自己在游戏中细心摸索。

1.有关人员配备

彩虹反恐特警队人员由以下几种构成：突击队员（Assault）、爆破兵（Demolitions）、电化工程兵（Electronics）、侦察兵（Recon）、狙击手（Sniper）。彩虹全队共有美国、英国、巴西、德国等国籍的特种兵共29名，其中男性24名，女性5名。做为初学者，你大可不必自己去选择人物，更不要尝试去设定作战计划，因为做为菜鸟初哥，最好还是乖乖地按照电脑默认计划去行事，贸然自行设计只会坏了你的胃口，败坏游戏的兴致。一般而言，突击队员是战斗的主力，其余都是执行特定任务的配角，人员的配备要根据关卡任务来灵活决定。在室内场景中，多配备灵活机动的突击队员，狙击手反而显得不是很必要，当然如果是场景较大的房子，比如资料片新单机任务第一关在意大利米兰Castello Grande城堡的场景中，对面走廊的敌人可能会突然袭击你，这时如果有狙击手在队中，就不必靠突击队员跑到对面走廊与其近距离较量了。有关狙击手的作用，在室外的大环境下表现得更加淋漓尽致，比如那些雪地场景。本作中在意大利米兰街区的场景中，远程杀敌不仅可以迅速完成任务，一枪爆头的快感也是玩家所喜闻乐见的。毋庸质疑，关于拆除恐怖分子设置的爆炸装置这样的任务，缺少爆破兵、电化工程兵是不可想像的，而那些需要拯救人质的任务，有了侦察兵就省事不少。笔者还要建议的是，玩家可以尝试选择那些女性特种兵参与作战，她们个个都是“霸王花”式的角色，能力并不比男人们差太多，特别是玩这个游戏的女玩家，如果有的话，呵呵，残念ing……

以下是彩虹反恐特警队人员能力属性构成（100分为最高）

Assault：突击能力
Demolitions：爆破能力
Electronics：电工技术
Sniper：狙击能力
Stealth：秘密行动能力
Self-control：自控能力
Leadership：领导能力
Observation：观察能力



战士的能力属性非常重要，图中这位仁兄的突击能力竟然打了满分！

2.有关基本训练的必要

作为资料片，游戏中并没有设置训练模式，如果是初玩者，还是建议返回到《盾牌行动》去进行基本训练。与其在游戏报刊中苦苦寻觅指南文章，在游戏论坛里四处搜索高手心得，还不如耐着性子好好把基本训练的底子打好，这样你才能真正上手，确实体会到游戏的魅力，所以提醒各位，训练是不容忽视的！

3.有关CQB和CQC的基本思想

所谓CQC，就是Close Quarters Combat的缩写，CQB者，则是Close Quarters Battle的意思，字面上来看似乎都是近距离作战的意思，但其中区别是大大的。军事专业书籍和网站对CQC是如此解释的：“包括了高难度射击、特殊武器、装备、爆材的运用，以及对作战目标



敌人就在前方，列队！蹲下！射击！



的判断选择等。往往由一小群受过特殊训练的人员用以对抗静止或停驻之敌对目标，并以在最小损失的情形下达成任务为目的的军事行动。”另外还有一个Urban Combat（UC）的概念，专门用以描述在建筑区内进行的战斗。常规CQC的标准训练内容如下：

第一级：2或4人肃清单个房间；纵队演练；门廊/通道肃清；快速威胁敌人；角落肃清。

第二级：4人肃清单个房间；队伍状况掌握；形势控制；行进至攻坚点；搜寻；夜间突击。

第三级：4人肃清多个房间；队员中弹处置；爆破；离去/撤退。

第四级：多队肃清多个房间；协调/同时攻坚。

CQC单指在战场上，双方短兵相接的战斗过程，而CQB则包含了战术制定、人员武器配备这些细节，当然也涵盖了CQC的全部。除此之外，真实战争中还包括后勤支援、伤病救护等，这已经超出了本游戏的范畴，略过不谈。《雅典娜之剑》乃至整个



使用烟雾弹可以让敌人视线受阻。



地形复杂的街道上到处都可能埋伏着敌人。

《彩虹六号》系列所追求的正是表现CQB的概念，而尤以CQC为主要表达形式。CQC的标准训练内容从低到高的级别实际就是游戏中玩家水平逐渐提高的过程，也是该系列游戏玩家菜鸟和高手的区别所在。弄清楚了这些概念，我们才能理解游戏的精髓，才能更好地游戏！

4.有关移动的要点

游戏中，敌人在暗处，我们在明处，菜鸟们往往才冒了个头，就被不知何方的子弹击中。在电影《兵临城下》（Enemy at the Gates）中，我们看见战场上的士兵如果长期都在一个地方不动，那简直就是在等待敌人的子弹，而一个好的狙击手永远都是经常变换位置的，所以说移动非常关键。我们知道一个浅显的道理，要击中静止不动的物体非常简单，而要击中高速移动的物体则很困难。所以在移动时要尽量以快速跑动为主，并且一边注意观察敌人动向，一边寻找可供掩护的建筑或物体停歇，时跑时停，切勿冒失唐突。

5.有关信息的掌握

游戏的主要界面比较复杂，画面上4个角落以及许多位置都显示了种种信息。在游戏设置中，我们要求大家尽量打开HUD方面的所有信息显示，以取得战斗中的第一手信息资料。单机任务中除了一开始就要掌握任务要点外，战斗过程中一旦有疑难也最好及时查阅任务指南，而不要像无头苍蝇那样在场景中乱窜。

6.有关合作的疑问

前面提到，资料片在AI方面有所提高，但各位千万不要误解，你的战友并不会自我保护，制定计划还是最关键的。作为唯一控制的战士，你还要不断对战友发出指令，“跟我走！”、“保持队形！”、“原地不动。”他们AI的提高表现在对周围进行警戒能力的提高，尤其是你的身后。但与此同时，游戏中的恐怖分子AI也得到了提高，他们不再原地不动，而是会寻找物体掩护自己，通知同伙前来支援。战友不是摆设，要适时切换控制的战士，也许另一人有更好的射击位置，也许站在他的角度能够发现别人无法看到的敌人踪迹，开门射击、多人协同肃清房间这些技巧更体现了合作的重要性。

7.有关特殊装备的利用

除了各种枪支、手榴弹、C4遥控炸弹、





带领人质撤离城堡。



从仓库中营救出的人质。

闪光雷、催泪瓦斯手榴弹等装备也是非常有用的次要武器，它们有的可以一次杀死多名敌人，有的可以在人质与敌人相处太近时发挥作用。而游戏中还有关于附加装置的设定，大家可以选择消声器、高容量弹夹和热成像仪中的一种，这样你的武器将具有特别的附加功能，适应不同的环境和任务。但需注意的是，附加装置也可能影响武器的性能。除了枪械武器外，心跳传感器以及干扰机、心跳虚拟发生器、防毒面具等几种装备在游戏中也会经常用到，建议根据任务来灵活选择配备。

8.有关地图的灵活利用

地图是《彩虹六号》系列的特色，从交待任务开始，到安排作战计划，一直到实战过程中，地图都是最重要的因素。但是地图有它的局限性，也有一定的欺骗性，比如只能显示一层，无法显示多层，人员在地图上的位置和实际有所偏差等。不过实战中还是要养成经常打开地图画面进行下一步行动计划的习惯，尤其是那些地形复杂的地方。地图的放大倍数要合适，小了看不清相关细节，大了不利于掌握全局情况。不过也有过分相信地图的弊端，我见过有些玩家为了避免走弯路，经常打开地图画面前进，这样的白痴行为是绝对不可取的。以下是地图画面图例的含义。

Possible terrorists：恐怖分子可能藏身的地方
Known hostages：已知的人质扣押地点
Mission objectives：关卡任务
Extraction zone：撤surrounding地区
Insertion zone：切入地区
Static objects：场景物品

9.关于联机改进

《雅典娜之剑》中添加了16张新地图，其中8张任务地图、5张联机地图，还有3张是来自过去彩虹系列中最受欢迎的地图，分别是英国大学、西伯利亚雪地和地铁站。设计小组不仅重新让经典地图回到游戏中，还对地图做了一些相关的改进。在4种联机游戏模式中，“俘获”（Capture the Enemy）和“敢死”（Kamikaze）是两种全新的游戏模式，加上两种老的模式，联机部分具备了相当高的趣味性和挑战性。

任务导航篇

蔚蓝大门行动（Azure Gate）

行动时间： 2007.06.12

行动地点： 意大利米兰Castello Grande城堡

任务简介： 一群恐怖分子闯进了意大利米兰Castello Grande城堡（著名的世界遗产地，意大利贝林佐纳3座城堡之一，建造于15世纪初），扣押了几位正在此地参观的贵宾。他们威胁要处死人质，除非他们的要求得到满足。

任务目标： 拯救所有人质，消灭（或抓获）所有恐怖分子。

行动要点： 本关的地形不是很复杂，地图也不大，被绑架的3名人质中除了两名贵宾外，还有一名负责讲解的小姐。Cstello Grande城堡内部主要分为两大区域，一块是中央有着骏马雕塑的广场，这里四周非常空旷，少有建筑物和物品，地形对于特种兵们而言非常不利，周边的敌人在任意角度都很容易在远处狙击你；另一块是围绕着水池的回廊式建筑，在此处千万不要从中央水池穿过，趟水发出的声响可能惊动周围建筑中的匪徒，他们从高处打开窗口向小组开火时，你们将无可躲避。当上到周围回廊式建筑2楼时，同样要小心对面2楼敌人的攻击，这往往是致命的。被绑架的人质分散于城堡的3处不同地点，鉴于本关多为室内任务，建议在进入不同房间时可灵活使用闪光手榴弹。恐怖分子往往和人质相隔距离很近，不要贸然开枪，以免误伤人质。最后把3名人质带到城堡外一辆加长的豪华房车旁边，任务即告完成。

狩猎风暴行动（Hunter Storm）

行动时间： 2007.06.13

行动地点： 意大利米兰街区

任务简介： 警察押送上一关在城堡中抓获的恐怖分子至看守所途中，遭到

恐怖分子同党的伏击。他们在车队经过的路旁垃圾箱中安放了炸弹，车队遭受暗算后，警察不仅死伤惨重，而且还被对方抓去了几个。不过这些匪徒并未逃得太远，他们就分散于周边的街区中……

任务目标：拯救所有人质，消灭（或抓获）所有恐怖分子。

行动要点：本关的地形较复杂，但行进路线基本是直线，没有太多岔道。米兰街道很窄，许多地段停放着汽车，还有一些地方横七竖八充斥着被恐怖分子炸毁的汽车残体。匪徒们多隐匿于汽车后面，相对较为开阔的环境使得狙击手是本关任务最重的队员，他们需要远程打击敌人。街道旁边的建筑物2楼平台上可能出现隐匿的敌人居高临下偷袭你们（注意地图上有楼梯标志出现的地方），前进过程中注意瞻前顾后，不过这样的敌人非常少。任务的中后期敌人多出现于咖啡馆、酒吧、仓库或超市中，这些地方环境狭窄而且弯道多，是全关中最危险的部分，有些黑灯瞎火的室内环境还得打开夜视仪辅助。你所需要营救的人质一共有3名。

宝石之心行动（Jasper Heart）

行动时间：2007.06.29

行动地点：意大利巴勒莫某仓库

任务简介：恐怖分子在意大利巴勒莫某仓库藏匿有化学武器，当地警方和世界刑警组织闯进了此地。貌似废弃多年的仓库危机重重，隐匿其中的恐怖分子将前来拘捕他们的警察打死打伤不少，还有几名化学武器专家竟然被扣押成了人质。彩虹小组的首要任务是救出所有人质，打击恐怖分子在此时成了次要的任务。

任务目标：拯救所有人质。

行动要点：本关的场景位于一仓库中，库区周围有铁丝网隔离，内有3栋大仓库，互相之间靠建筑物之间的过道和楼梯连接，中央空地上有座烟囱，整个仓库地底有一巨大地下室。这关室外画面基本以黄色为主色调，迷惑性较大，不易察觉周围出现的敌人。进入库区后，四周的仓库窗口内、建筑物后都可能有敌人偷袭你，难度较大。室内的场景也较复杂，仓库内多悬梯，走在楼梯上容易被地面躲藏在货物后的恐怖分子袭击。相反，走在地面上，同样容易被悬梯上的敌人打击。地下室光线较昏暗，某些地段需要打开夜视仪观察，此处四通八达的地形是彩虹小组最不愿意遇到的麻烦。此关需要营救的人质有5名，要找到他们的藏身之处很不容易，几乎要在仓库中来回转个七八次，晕头转向之后方能寻获。其中有一名跪在地上的家伙最倒霉，他身后10余米的地方有一名恐怖分子持枪瞄准了他，两人出现的地方为一狭窄的货物过道，特种兵们只能从正面接近他们，如果目标现身于过道口的一刹那，你的队员不能一枪击毙匪徒，这名人质随即就会丧命，这里要求的是“快、狠、准”。

欧米迦茄阴影行动（Omega Shadow）

行动时间：2007.07.06

行动地点：摩纳哥蒙特卡罗D'Erlette饭店

任务简介：经过情报部门的周密调查，得知上一关中意大利巴勒莫那座仓库的拥有者Riccardo Miccini出现在摩纳哥蒙特卡罗D'Erlette饭店，警方试图将他抓获归案，但他手下的一群保镖绝非善类，他们都是受过特种训练的高手，而且手中的武器火力威猛。特种兵们的任务是潜入饭店，将Riccardo Miccini活捉。

任务目标：活捉Riccardo Miccini。

行动要点：彩虹小组由饭店的地下停车场撬门而入，D'Erlette饭店被匪徒们盘踞多时，早已被弄得乱七八糟。大家从地下层逐级往上杀去，梯径短、拐弯多是饭店楼梯的典型特征，亦步亦趋地前进都有可能拐个弯和敌人撞个满怀。这里的难度极大，尽量利用队员们配备的各种特殊手榴弹，避免无谓的牺牲。在餐厅的楼层时，将遇到敌人最强火力的攻击，恐怖分子出现在餐厅的各个方向，密集的火力将可能使小组队员全军覆没。这里首先也利用室内的桌子和立柱为掩护，蹲下行动，尽量靠近门口给予对方有力还击。上到最高层后，过道中有许多沙发可作为掩护，最终在最里间的办公室活捉毫无还手之力的Riccardo Miccini，这家伙的白色礼服还真不赖，呵呵。


饭店的餐厅是敌人最多的地方。


保护污点证人突围。



光荣旗帜行动（Proud Flag）

行动时间：2007.07.19

行动地点：克罗地亚杜布劳维尼克旧城区

任务简介：巴勒莫仓库中的化学武器真正的拥有者是军火商Bagattini，而这家伙却被仇家所诱拐。由于先前Bagattini已经同意出庭作证指认幕后元凶，所以他的安全对于政府和警方有着极大的意义。彩虹小组紧急出动，赶赴克罗地亚杜布劳维尼克，决心不计任何代价，解救被羁押的军火商，少许的拖延都将可能造成Bagattini命丧黄泉。

任务目标：营救Bagattini。

行动要点：克罗地亚杜布劳维尼克是亚得里亚海滨的一座小城，其旧城区虽然面积不大，但是由重重叠叠的当地特色建筑构成的地形非常复杂，身处其中极易迷路。这一关最危险的地方是面临恐怖分子狙击手的挑战，空无一人的石头街区很有特色，街道两边建筑物的窗户中随时可能冒出敌人射击我方。进入房屋内部，你会发现这种2层或3层的小楼大多和周围的房屋相通，楼梯下，房间内，恐怖分子简直无所不在。稍为开阔的地点出现在一处中间有着残缺女神雕塑的广场，刚踏入广场，你就会受到四面八方的袭击，其中火力最强的地方出自广场一侧的某栋两层小楼，这里有不少于两名的狙击手不断开火。先解决掉其他地方的恐怖分子，最后杀进这栋门口有一棵椰子树的建筑物内，里面的敌人真不少，在2楼的房间中可以找到缩成一团的军火商Bagattini。

花岗牢笼行动（Granite Cage）

行动时间：2007.07.22

行动地点：摩纳哥蒙特卡罗D'Erlette饭店

任务简介：在杜布劳维尼克营救出的军火商Bagattini就此安全了吗？显然没有这么简单，恐怖分子发誓要不惜一切手段铲除这个叛徒。有关方面把这名污点证人安排在摩纳哥蒙特卡罗D'Erlette饭店，而不知从何方得知消息的匪徒们已经悄悄在此埋设了炸弹。你的任务是护送Bagattini杀开一条血路，从地下室离开饭店。

任务目标：护送Bagattini至安全地点，拆除爆炸装置。

行动要点：D'Erlette饭店的内部构造相信各位已经在前面的欧米茄阴影行动见识过了，那次是由底层往楼上攻，这次就恰恰相反了。任务一开始就进入了3分15秒钟的倒计时，你带领着Bagattini往下而去，沿途有许多恐怖分子在等待着你们的到来。在这样危险的时候，你的战友死伤几个是小事，而那个军火商死了任务就失败，所以一定要保护好他。保护好他的最好办法是尽快杀死蜂拥而出的敌人，最后要在地下车库拆除1个爆炸装置，炸弹位置在出口对面的车库角落。敌人的威力一般，炸弹也容易寻找，本关最大的难度在于时间有限，多尝试几次吧。

锯齿银刀行动（Jagged Silver）

行动时间：2007.08.04

行动地点：意大利巴勒莫某仓库

任务简介：恐怖组织的种种企图都遭到彩虹特警们的坚决打击，备受挫折的他们决定孤注一掷，将意大利巴勒莫仓库中的化学武器全部引爆，制造空前的灾难性事件。面对他们的罪恶计划，彩虹小组岂能坐视不管，反恐行动再度全面升级。

任务目标：拆除所有爆炸装置。

行动要点：意大利巴勒莫仓库同样是前面经历过的场景，在有限的13分钟内，特警的任务是拆除6个爆炸装置，还要干掉阻碍行动的恐怖分子。其实玩家有留意的话，这6个爆炸装置所处的位置在宝石之心行动中就可以知道。这一次的任务难度不大，不过是在黑夜里开始行动，视线有影响，小心黑暗中偷袭你的敌人哦。

雅典娜之剑行动（Athena Sword）

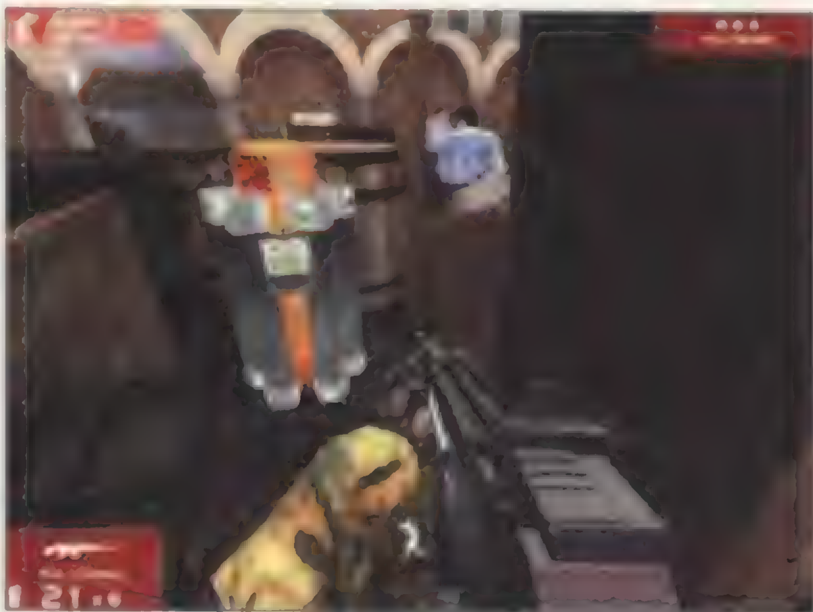
行动时间：2007.08.11

行动地点：希腊雅典某集市

任务简介：恐怖分子偷偷运输了残余的化学武器进入希腊，化学武器的来源就是前面所去过的意大利巴勒莫仓库。他们将这些可怕的武器安置在雅典市区的一个集市中，彩虹小组的任务就是对付集市附近所有的恐怖分子，阻止歹徒们使用化学武器，并且最终拆除爆炸装置。

任务目标：拆除爆炸装置。

行动要点：本关场景位于雅典旧城区，大致呈环形。敌人所拥用的化学武器只有一个，他们把它安放在城区菜市场中央，还挟持了几个市民在周围。一旦他们知道彩虹小组战士们的来意，就会采取自杀式的引爆。由于恐怖分子们寸步不离炸弹，稍有风吹草动就会导致任务失败，所以本关的隐秘行动要求非常高，而且队员们一开始就配备了安装有消声器的枪械。建议首先不要惊动地图中央集市区的敌人，而是绕地图周围一圈，先肃清周边的敌人。之后再借助建筑物的掩护，向中央区域缓慢推进，对付敌人要干脆果断，尽量一枪爆头。最后拆除掉菜摊中央的炸弹，任务完成。P



危险的化学武器终究未能爆炸。



Syberia II

塞伯利亚之谜II

■甘肃 MoMo

《塞伯利亚之谜II》的前作是2002年夏天发行的冒险游戏《塞伯利亚之谜》，这是一款在当年引人瞩目的作品，因其美轮美奂的画面效果而名噪一时。前作的大意是：一名纽约的女商业律师凯特·沃克尔（Kate Walker）受到环球玩具公司的委托去法国收购一家机械玩具工厂，但抵达那里后却无法找到工厂的合法继承人，于是她从法国辗转来到俄罗斯北部才找到那位制作机械玩具的天才汉斯·瓦拉伯格（Hans Voralberg），并且决定和这个老人一起去寻觅他梦想中长毛象的仅存栖息地——塞伯利亚岛。在《塞伯利亚之谜II》中则继续着凯特和汉斯的发现之旅，游戏的画面效果有所提升，比前作更加完美。

精品 总评 8.2

制作	Microids
发行	Adventure Company
载体	CD×2
类型	冒险
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium III 800Hz
内存：128MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.2GB

火车平稳地向北方驶去，雪越来越大，或许是近乡情怯，汉斯显得焦虑不安，他请求凯特一定要帮助他前往塞伯利亚。凯特有点犹豫，不知怎样回答他。直到接到老板的电话，然后平静地挂断它，才坚定了她自己继续旅行的信念。

玛尔卡的礼物

火车停在一个未知名的地点，按照一路旅行的常识，凯特知道需要给车头上发条了。准备下车前，机器人司机奥斯卡（Oscar）打来电话，说这是一座叫罗曼斯堡（Romansburg）的小镇。下车，退休军官艾米廖夫（Emeliov）会有个特别的欢迎仪式。接着就可以去车头方向上发条，在发条机构前，转动转轮把发条推动出来，再去扳动左侧的拉杆就可以使发条机构工作。

和车旁的奥斯卡对话，了解到必须储备足够的煤以备将来的旅行（如果奥斯卡没有提到这一点，就需要先回到客车厢找汉斯对话）。在站台调查，发现一个不能正常工作的加煤机械以及站台尽头锁住的铁门。去小卖部和艾米廖夫对话，得知等待加煤机的维修需要几周时间，他也没有铁门钥匙，并且暗示说还是少跟站台下面的人打交道为好。

返回外面，在加煤机械旁发现下面地上站着一个小女孩。对话，得知她叫玛尔卡（Malka），她有铁门的钥匙，但希望凯特给她一样礼物。把对话进行完，了解到她喜欢退休上校小卖部里的糖果。回到小卖部，在柜台右侧的桌上找到小钥匙（Small Key），在柜台最左边的贩售机前打开右侧机器的小抽屉找到一些硬币（Coins），把硬币挨个塞到3个贩售机最上面的投币孔，然后按中间的开关尝试。用左数第2个硬币买到鱼食糖（Fish Candy），左数第5个硬币买到甜糖（Sugar Candy）。到外面把甜糖送给玛尔卡，她会把门钥匙（Gate Key）系在气球上交给凯特。

打开铁门可以下到罗曼斯堡镇。注意到楼梯边有个奇怪的滑轮车，然后向左侧走，调查加煤机的底部，发现不能工作是因为里面没有汽油，在左边架子上找到空汽油桶（Empty Can）。找到空地里的玛尔卡，和她对话能得到很多


为火车上发条。


遇见玛尔卡。


潜入伊万的家。


回火车客车厢换好冬衣。


找到"裹尸布"。


庄严的圣堂。

有用的信息。原来玛尔卡的妈妈很早就死了，是酒馆的老板塞科斯（Cirkos）照顾着她。玛尔卡同时提到伯格夫（Bourgoff）兄弟可能知道怎么修理加煤机，可他们的名声委实不好。

沿着铁路的方向走下去，站台下面的木板墙里就是伯格夫兄弟的家。拉响门铃后伊万（Ivan）出来开门，果然如玛尔卡所说，这个家伙狡猾而且一毛不拔，凯特只能自己想办法。围着木板墙走下去，调查一张酒馆的招贴，把它撕下来，从木板的夹缝里钻进院子。在院子右侧调查，发现木箱里关着一头奇怪的动物，打开木箱放它逃跑，伊万就会气急败坏地追出去，只留下他弱智的兄弟伊格尔（Igor）看家，不用理会这个可笑的家伙，在工棚左侧的木桶上找到汽油桶（Jerry Can）。回到加煤机械底部，用汽油开动机器。在玛尔卡右侧进入酒馆，和老板塞科斯对话，了解到他酒馆的拿手节目"跳舞的机械马"坏掉了，他早就听说过汉斯的大名，希望他能过来看看。现在可以回到站台上去，启动机械，向车厢里加煤。

天主的意愿

奥斯卡惊慌地找到凯特，说汉斯不见了，对于一个虚弱的老人来说，这实在是太危险了。正如凯特所料，汉斯正在塞科斯的酒馆里。他看着那些机械马露出奇怪的表情，开始喃喃自语，最后晕倒在地。凯特只好把汉斯送回火车里。看上去他的情况很糟，不但高烧还开始说胡话，凯特觉得要给汉斯找个医生。找到玛尔卡对话，了解到附近能给人看病的只有修道院的神父，可是在他们那里有些奇怪的规矩。再去向塞科斯打听玛尔卡的身世，得知神父看病前需要用一块特别的布印下病人的脸模，只有他认为有救才会给予治疗。而这些布都放在通往修道院的桥边一只铁箱子里，并不是每个人都有打开箱子的权力。回头再找玛尔卡交谈，她最终会交给凯特一枚硬币（Token）。

从伊万的家向左走下去，在桥头找到铁箱，用玛尔卡赠予的硬币打开，从里面拿到一块"裹尸布"（Shroud）。从这里过桥，在桥头凯特觉得山上有点冷，回到小卖部找艾米廖夫上校交谈，问他有没有冬衣，上校会把阁楼的梯子放下来，凯特爬上去，在箱子上找到一件棉衣（Winter Clothes）。回到火车的客车厢，在刚进门处右转进入洗手间，把衣服换好。接着去后面的卧室，用刚拿到的布把汉斯的脸模印下来，然后去修道院。

在山脚，拉一下电梯的召唤铃，上面没有反应。从右边的一条小路走下去，在水池边碰到一个洗衣服的老修士。和他对话，他会反复提到一种拉丁学名叫Merula Alba的鸟，和他把所有的话题都讲完，得知Merula Alba是一种白色的乌鸦，老修士十分喜欢它的叫声。至于为什么凯特被修道院拒之门外，修士说那是因为她是女人——这就是所谓的"规矩"。而且他很奇怪地提到人会得病是上天的意愿，如果贸然为他诊治，神父会发怒的。现在只好先回到镇上，到上校的小卖部，问他有没有能模拟鸟叫声的哨子。艾米廖夫上校一共找到3种哨子，分别是金哨子（Gold Birdcall）、银哨子和黑哨子。返回老修士所在的水池边，把银哨子交给他，吹出声响就会把白乌鸦招来，于是老修士欢喜地找那只神奇的鸟去了。

在岩石上取得修士服（Monk's Habit），到岩石后头换装，然后坐电梯进入修道院内部，注意塔楼的出口处有一座火炉，往前走，留意一下路边的手推车，上坡后可以在院子里转一转，发现这里可以调查的区域是坡前的圣堂、客房、图书馆以及院子最外侧的墓地。

首先进入圣堂，在大厅尽头碰到神父。因为他看到一个女人来访，从一开始谈话就很不顺利，神父重复了他的论调，说生病都是神的旨意，而且看起来他更不喜欢一

个做发明家的病人。凯特只好把印下脸模的“裹尸布”拿给他看，事情才出现转机。

入夜，汉斯被送到修道院，神父连夜为他检查，凯特则去休息。然而第2天神父告诉凯特，汉斯已经没救了，他只能等死。凯特想再见汉斯的请求神父起初也不答应——因为他们的规矩就是不能让外人接触病人。

汉斯看上去还算清醒，只是叨念着父亲在7点15分去工厂。汉斯说，请凯特去找一个叫阿列克谢（Alexei Toukianov）的老修士，只有这个在传说中的尤尔科（Youkol）部落旅行过的老人懂得尤尔科人治病的特殊药方。

逃出“疯人院”

凯特的谈话被先前水池边的老修士偷听到了，凯特发现了他的行踪，而老修士矢口否认。不过看得出来老修士怀着一片好心，只是不想让神父知道他在帮凯特的忙而已，最终他交给凯特一封信（Scroll）和一枚长毛象图案的玻璃图章（Stained-glass Mammoth）。修士的好意在信中表露无遗，他在最后写道：钥匙在长毛象眼睛的光亮里。

在院子里拣到刷子（Brush），然后再次去圣堂找神父，这次谈话同样没有有益的结果。在大厅中央调查室内的壁画，发现左边一幅神像有些异样，用刷子抹掉壁画的局部，可以看到一个十字架图形，注意图案里白点的分布。现在去图书馆，沿右侧楼梯下坡到达最底部，发现这里的地面和高处的吊灯跟十字架图形相对应。在右侧墙角拾起铁杆，按照白点所在的位置点燃吊灯里的蜡烛，发现塔楼高处透进了强烈的光线。上楼，在楼梯尽头看到一扇打开的天窗，外围四面分别有控制天窗开合大小的4块铁板。注意上面的图案，按一定顺序按下铁板使天窗仅剩一个透光的小孔（正确操作为：下、左、上、右）。把长毛象图章嵌在天窗上，发现长毛象的眼睛刚好投影在对面的另一天窗上。启动那里的天窗会打开右侧的夹层，里面放着许多阿列克谢修士的遗物，包括阿列克谢的记事本（Brother Alexei's Book）和尤尔科圣物（Youkol Relic）。果然，阿列克谢的记事本里记录了尤尔科人的药方，只是还缺一味关键的配料。返回外面，在手推车上找到一把修理剪（Shears）。进入墓地调查，左边有个僧侣在给汉斯挖坟，在右侧找到被植物附着的墓碑，用剪刀剪掉藤条，发现这是阿列克谢的墓碑，拾起地上的草药和树莓（Herbs and Brambles）。

在电梯口的火炉前捡起石台上的火柴盒（Box of Matches），拉下左边的绳索给火炉点火。注意到水龙头下的模具，把它打开，在药锅左侧找到灯草（自动）填进模具里，把模具关闭。将草药和树莓放进锅中煎熬，最后拧开龙头，在模具里生成药草蜡烛（Herbal Candle）。现在可以去客房给汉斯治疗了。首先把尤尔科圣物摆在桌上，把蜡烛放在圣物之中。点燃蜡烛后，光亮从圣物的镂空花纹里透出，在不可思议的光芒闪耀之后，汉斯竟然能坐起来了。可是毕竟虚弱的汉斯还不能走路，凯特重新回到圣堂找神父商谈，发现他竟然不在那里。进入门帘后的小屋，在祭坛上找到雕刻钥匙（Ornate Key），用它打开圣堂门口右侧的铁门，进去拉响大钟，挖墓的僧侣听到钟声就走开了。凯特可以趁机跑过去，把墓坑边空空如也的棺材拖出来，停在院墙的豁口前。然后请汉斯出门，两人终于乘着这具独特的滑板车离开了这个仿佛还是在中世纪的地方。神父怒气冲冲地赶来，他因为没能把汉斯超度升天而懊丧不已。

通向冰封北部

在火车里重新安顿下来，汉斯说在离开前还有1个未了的工作，那就是重新给塞科斯把机械马修好。



老修士悄悄交给凯特一个卷轴。



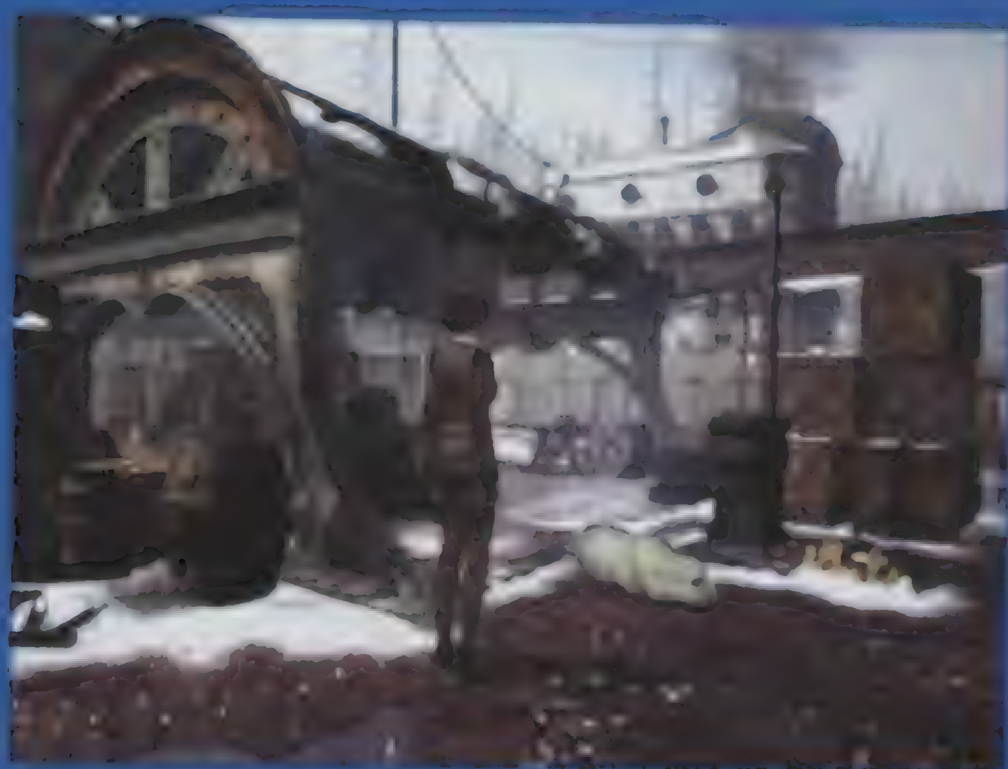
奇怪的图形。



长毛象的眼睛。



汉斯在神奇的光线中康复了。


慵懒的宠物狗。


路边的祭祀品。


河边钓鱼。


奋勇攀岩。

他已经做好了机械马的核心部分（Mechanical Heart），只需凯特过去帮忙装上即可。凯特赶到酒馆的时候，发现塞科斯正在培训先前被伊万捉到的可爱动物Youki。从爱列克谢的记事本中凯特已经知道，它是狗和海豹杂交的产物，是北方传说中的尤尔科人豢养的宠物。把机械马的核心放进舞台前端的铁箱子里，首先转动核心轮盘，让轮盘上方的马头指针指向最右侧，接着尝试机械马和轮盘上孔眼的组合，要使每匹马都能昂头奋蹄，正确的操作是：1中、2上、3上、4右。

机械马重新运转了起来，可是凯特忽然听到火车的汽笛声，等她气喘吁吁回到站台，火车竟然先她一步开走了。调查站台的尽头，拉下那里的拉杆发现先前那个奇怪的滑轮车翻转了上来，乘坐滑轮车出发，发现没有动力驱动根本开不远。下车，回到酒馆找塞科斯对话，提到"Youki"，塞科斯说如果能找到它那么它就归凯特所有了。

在镇上搜巡，发现Youki又回到了伊万的家，而且很不开心地趴在那里不肯走。不过只要把小卖部买到的鱼食糖丢给它，它就言听计从了。回到站台让Youki到铁笼里"卖苦力"，出发去追赶火车。因为奥斯卡答应凯特能多磨蹭就多磨蹭，所以她很快就追赶上来。伊万气急败坏之下全力加速，结果差一点车毁人亡。幸运的是火车算是安全停下了，可现在也只能和伊万隔河相望：伊万高兴得冲凯特挥手，原来他抢了火车是要去北方寻找象牙。

离开铁路，沿着唯一的雪路探索前进，在经过树上停着猫头鹰的地方时留意路旁渔夫的祭祀品。继续向前来到河边，Youki冲着一只海狸大声怒吼，又一次不肯离开。向右侧探索，从这里能望见远处河边有一座小木屋。在这里的岩石旁边找到树枝（Branches），然后回到发现祭祀品的地方，用火柴点燃树枝融化冰雪，得到作为祭品的鱼（Offering）。把鱼喂给Youki，它终于又听凯特指挥了。过桥，一直来到先前看见的小木屋，进屋调查，在壁炉上找到渔夫指南（The Fishman's Guide）、俄国玩偶（Russian Doll）以及斧头（Hatchet），在一旁灶台上找到鱼缸（Fish Tank）。从小屋后门出去，发现可以在河边钓鱼。试着从正门离开小屋，结果被一头饥饿的熊堵在门口。阅读渔夫指南，了解到熊最喜欢吃橙色的大马哈鱼。在后院的水边，把鱼缸放在Youki面前，拿起鱼杆准备钓鱼。打开鱼杆架下面的钓饵箱，因为渔夫指南上说，大马哈鱼喜欢捕食绿青蛙，所以选一个体型最像青蛙的钓钩（右上）投放水中。整个水域能钓到4种不同颜色的鱼，但按照指南的提示，只有在死树干下的阴暗区域才能钓上橙色那一种。回到屋子里，打开窗子把鱼（Orange Salmon）喂给那头熊，熊离开后就可以出去了。沿原路往回走一点，在那座断桥前用斧头砍下一截桥上的木板和绳子（Rope with Plate），把它缠绕在桥头干枯的树干上荡过桥。

"梦幻"的坠毁

Youki过了桥之后就去追那只奇怪的猫头鹰，凯特一点办法也没有。更糟糕的是，路在一片悬崖下消失了，而这时伊万也出现在悬崖顶端，正指挥他的傻瓜兄弟用石头砸死他们的受害者。幸好这时一架飞机呼啸着坠毁在悬崖上，阻止了他们的计划。凯特让Youki自己找到回火车的路，她只能从这里爬上去。

这里的爬行并不算难，首先用斧头砍中岩石的缝隙，借此爬上崖壁。留意凯特周围的鼠标显示，如果不能继续往上爬，就需要往左或右移动一下，有时还需要往下挪几步再爬上去。正确的操作是：向上3步、向右2步、上4、左4、上2、右2、上2、右2、上4。

在崖顶，向爬上来时面对的方向跑过去，就会发现飞机的坠毁地

点。飞行员看上去没事，他正挂在一棵树上呼呼大睡，凯特认出来他就是前作里梦想去宇宙旅行的前宇航员鲍里斯（Boris）。鲍里斯因为戴着耳机，听不到下面的喊声，所以首先要把他弄醒。查看驾驶舱里的仪表，注意到有3个部分的控制区。左侧是关闭的，右侧顶端有数字显示屏，底端有3排按钮，必须要搞清楚鲍里斯的呼叫频率。在中间面板打开左上角的红灯（电源）使其右侧的A、B两个控制系统恢复供电。关掉按钮B，使只有A（黄灯）工作，打开右侧控制区底端中央一排的按钮使其左侧的绿灯亮起，右侧顶端的显示屏出现"8888"的显示。注意右侧控制区底端最上一排的3个按钮，使黄（代表A）、红（代表电源）两键向上、绿键向下，显示屏上出现显示"03"。关掉按钮A，使只有B（绿灯）工作，将右侧黄红绿3个按钮设为黄向下，红、绿向上，显示屏上出现后两位显示"28"。

返回悬崖的位置，在十字路口处往右手边拐弯，恰好伊万驾驶机动雪橇从这里经过，差点撞到凯特。向前方雷达站跑过去，调查旁边的小屋，发现一个电台和一个雷达显示器。打开电台的电源，把显示调节为0328，在话筒前呼叫鲍里斯，把他唤醒。鲍里斯很愿意帮助身陷困境的凯特，他提出可以使用飞机的弹射座舱让凯特回到火车上，但是发射前首先要弄清火车的具体方位，否则被弹到悬崖下也说不定。回到雷达站，爬上右侧的高塔，把天线的指向调节到面对火车的方向（转两次）。在小屋的显示器上看到火车的显示是X80、Y20。现在去飞机驾驶舱坐好，在最左侧的控制区把方位调节好，然后就是刺激的空间旅行了。

奥斯卡哪去了？

安全落地，凯特到火车里查看，竟然一个人都没找到，连奥斯卡也不见了。仔细调查铁轨边的雪地，发现那里有一只手，把可怜的奥斯卡从雪里拉出来，他快冻坏了，什么也干不了。在客车厢里调查，找到火车的图纸（Plan of the Train）以及油壶（Oil Dispenser）。

奥斯卡上油之后就可以自由活动了，他检查火车后认为只有把卡在悬崖上的客车厢抛掉，才能开得了车。他让凯特去客车厢调查，找到让车厢脱钩的控制系统。控制系统就在原先陈列着声筒的车厢中部，找到后给奥斯卡打电话确认，然后查看整个装置，发现要使用5个按键的组合，使5根控制铁杆刚好能全部拖钩。用A～E分别标志5根控制键，需要按下的分别是A、C、E。

损失了客车之后，火车得以继续旅行。伊万一伙可能早就带着汉斯向北方驶去了，所以凯特星夜兼程前进，直到她发现前面已经没有铁路了。Youki一停车就跑得不见了踪影，凯特下车查看，结果在火车旁的茫茫白雪里找到了伊万的兄弟伊格尔。伊格尔说，他们到达这里后就去寻找象牙，汉斯不知道哪里去了。但是他害怕"幽灵"的袭击，所以没给伊万在山下望风。去火车的另一面查看，发现所谓"幽灵"只是一座猫头鹰的木碑迎风发出的异响。在机动雪橇的后座找到毛毯（Gauze Blanket），塞进木碑的空洞里，回去找伊格尔对话，告诉他"幽灵"已经不见了，伊格尔就驾驶雪橇回家了。

拾起雪橇上掉下的钉鞋，沿着冰冻的斜坡爬上去，看到一片象牙堆积的祭坛。伊万从斜刺里杀出来，要给凯特找麻烦，凯特只能向奥斯卡求援。听到了火车的鸣笛，伊万转头去查看，凯特趁机跑到一旁，在雪橇上找到象牙刀（Ivory Knife），把雪橇的绳子斩断使它向伊万滑去，伊万愤怒地向凯特冲过去，凯特突然掉进了冰窟里……

尤尔科的精灵

凯特醒来发现自己睡在舒适的床上，起床查看，发现自己正在一


拖钩时控制键的位置。


穷凶极恶的伊万。


在栅栏边找到皮带。


射下冰壁上的冰柱。


首先要把地藏车挂在这里。


系紧车头的绳索。


找到角鲸的牙齿。


被企鹅占据的浮冰一角。

个冰屋之中。在门口和一个老人对话，原来他就是尤尔科人的酋长，而这里就是尤尔科人隐居的世外桃源。凯特问起汉斯，酋长说他正在女巫那里。在屋门口找到鹿角（Reindeer Antlers）。

可以在整个村子里转转，熟悉这里的路线。从酋长处向右，会看到水力驱动的皮鼓，那后面是女巫的居所，但是现在还过不去。在酋长处向左，到尽头看到冰封的方舟（阿列克谢的笔记中提到过），经过一座骨架桥会看到正在修建的铁路——尤尔科人正在帮助凯特把火车开进来。从看到皮鼓的场景向下走，在场景中间的木栏杆旁找到皮带（Leather Strap）。回到皮鼓那里，用鹿角、皮带组成的弹弓（Slingshot）打断左侧冰壁上的一块冰棱，卡住皮鼓。进入女巫的居所，汉斯果然在那里，只是连女巫也认为他可能没救了。和女巫对话，了解到如果能够进入汉斯的梦境中寻找线索，或许还能有希望，但要进入梦中需找到一种奇异的果实。

在小屋里搜索，找到地藏车（Prayer Wheel）和有笑脸的面具（Youkol Mask）。出门，沿着刚才找到皮带的路线向下走，在场景中间找到一个井台，调查，找到水袋（Empty Flask）和软木塞（Cork Bung）。把水袋挂在挂钩上，利用井架打满水（Flask Full of Water）。向屏幕下方走，看到Youki已经被尤尔科人圈养起来，调查圈内结冰的地面，找到鱼骨（Fishbone）。向右，经过铁路线进入右边巨大的冰洞。在左侧的洞穴里，查看下方的墙壁，发现女巫需要的精神之果就在冰内，而一只小老鼠正在这里附近游荡，用木塞塞住右侧最底下的那个洞口。

退出调查，把地藏车挂在一旁的杆头，转动它，奇怪的响声会把尤尔科人的守卫者——猫头鹰Harfang引来，而把小老鼠吓得躲进左侧的冰洞里。现在把木塞拔下，塞在老鼠面前的那个小孔上，老鼠踩过它抵达左边。把水袋中的水从左上角的小孔灌下去，老鼠会拼命向上爬，进而摘得精神之果。最后把鱼骨从中间的小孔投进去，老鼠沿着骨头爬上右侧通道，并最终滑出冰壁。拾起老鼠带出的梦之果（Dream Fruit），回去交给女巫。凯特开始慢慢进入梦乡，进入汉斯的内心世界。

梦的旅行

这里是前作中瓦拉迪内小镇的深山洞穴，汉斯当年就是在这里第一次看到长毛象的。重新进入洞中，在洞穴深处找到长毛象玩具（Mammoth Doll）。出洞，沿着唯一的山路前进，最后在公园里碰到一个小女孩。对话得知，她就是汉斯的姐姐安娜（Anna，前作中已经去世的玩具工厂所有者）。问她汉斯的情况，了解到父亲对汉斯十分不满，把他关在阁楼里。

进入工厂，找到汉斯的家，注意门口的座钟，记起汉斯说父亲在7点15分去工厂……把钟面下方刻度表从12点（XII）调节到目前显示的2点45分（使用刻度两侧的按钮：5右1左）。现在拨动钟摆，再拨动两个打钟的铁人，并拉下右侧的挂线上弦，使小人准备打钟。把刻度表从目前的位置调到7时15分（9右1左），驱动小人打钟，父亲听到钟响将出发去工厂，留下阁楼钥匙（Attic Key）。上楼找到孤独的汉斯，他正在制作机器人奥斯卡！汉斯说让凯特帮他打开奥斯卡的心……

敞开的心

醒来后首先去找奥斯卡，从铁路线两侧的任意一个骨梯爬到上面去，沿着铁路来到外面。和奥斯卡对话，明白洞口的两个尤尔科人想把火车开进洞中，但他们都害怕奥斯卡的容貌。让奥斯卡戴上面具和他们打招呼，就可以请他们把牵引索挂到车头上，拉紧绳索，然后回到洞里，在木桥中间的部分拉下拉

杆把火车拖进冰洞。凯特再次和奥斯卡对话，他似乎明白了汉斯的意思，一个人到女巫那里去了。返回女巫居所，调查躺在床上的奥斯卡，发现他的胸口敞开了。按照“7时15分”的暗示按下盘面上相应的两个按键，打开第一层结构，接着分别按下12、3、6、9四个位置的按键，最后打开奥斯卡的心脏，得到瓦拉伯格钥匙（Voralberg Key）。汉斯在解体的奥斯卡身上获得了新生。

现在要解冻古老的尤尔科方舟继续他们的旅行。去火车车头，用刚才的钥匙启动火车（中央粉色孔）。观察面板，顶部的左右两侧各有一个操纵杆，中央则是3个仪表和它们各自对应的按钮。首先分别拉下顶部右、左两个拉杆，使车厢上伸出取煤的机械，扳动连接右侧仪表的按钮取煤。然后只拉下左侧的拉杆，扳动连接中间仪表的按钮，使得另一部机械能成功地取水。现在转动面板左侧的黄色转轮，使火车开始工作，最后开启左侧仪表旁的按钮和转轮，使火车向前方的冰上喷气，解冻方舟。去圈里把Youki放出来，带着它和汉斯一起出海。

最后的伊万

方舟在一座满是企鹅的冰岛上停靠不前。凯特下去查看，在巨大的鲸骨间找到角鲸的牙齿（Narwhal Tusk）。沿着缆绳的方向追查下去，发现船锚后用鲸牙将其拖入海中。此时，凯特的老朋友伊万回来了，他把船给霸占了，凯特只能另想办法。向左经过船锚位置，在空地上向左手边转，看到一群浮冰上的企鹅。从这里向左，在大群企鹅的背后找到1个企鹅巢，把俄国娃娃放进巢中，让企鹅前来查看。凯特趁机站到先前的浮冰上，用鲸牙把浮冰凿开，顺着水流，凯特又漂流回船上。在船仓里，把门口的木桶搬开进入卧室，从汉斯身边爬上去，在驾驶舱里找到钩子（Ivory Hook）。下去回到后舱，站到木桶上，把钩子挂在桅杆的关节处，再把绳子挂在钩子上。下去拉下拉杆，直接将伊万打下船去。

塞伯利亚

历尽千辛万苦，终于抵达了传说中的岛屿——塞伯利亚。下船之后，往右边走攀上悬崖，在死去的尤尔科人身上找到尤尔科图章（Youkol Medallion）。从左边下石阶来到河边，有两条路，在面向屏幕的道路尽头调查板条箱，得到3块石片（Stone Plate）；在远离屏幕的一条路入口处，调查路边的花丛，又找到1块石片以及奇异的塞伯利亚花（Syberia Flower）。回到船仓里，把塞伯利亚花给Youki吃掉，把它带在身边，去骨质大门前和汉斯汇合。

让Youki跳进铁笼中，缓缓升启大门，上坡，面前就是广阔的塞伯利亚平原。和汉斯对话，得知要让长毛象现身，必须用巨大的号角召唤它们。查看汉斯右侧那个骨架拼起来的“井架”，查看地面上的石板，找到第5块石片。然后按照尤尔科图章上各个符号的位置将5块石片对号入座，取得石板中央的象牙钥匙（Ivory Key）。现在去汉斯的左侧，那里有一支巨大的号角。先用象牙钥匙打开转轮附近控制号角朝向的面板，按照刚才石板中央升起钥匙时飞沙涌出方向的暗示，把钥匙插入那个符号的位置。接着调查号身上的6个孔洞，每个孔洞开合的不同组合会发出不同的召唤声，可以在方舟后舱里的两幅图画上找到提示调节孔洞的开合（在人和长毛象同行的图画上，空缺的位置表示孔洞被堵死，小圆为半开，大圆为全部打开），启动转轮召唤长毛象到来。

那是动人的一刻，一个老人毕生的愿望得以实现，他终于见到了他从童年开始就梦想的神奇动物。凯特帮助汉斯完成了这个奇异的旅行，她含着泪水向这位饱经风霜的老者告别。P



石板的拼合。



钥匙的插入位置。



6个孔洞谜题的提示在这里。



凯特深深为汉斯高兴。

红袖乱舞

北京今年的夏天来得很早，似乎还没有感受够明媚的春光，天气的热度就让人开始有夏的感觉了。

记得小的时候，总希望能够成为学校里第一个穿上裙子的女生，于是总在天气还有些微凉的日子里就开始翻箱倒柜地找出去年夏天的衣服，往往会被大人训斥，再加上老一辈人关于“春捂秋冻”的循循教导和担心其他人异样的眼光，结果使“第一个穿裙子”成为一种美好的愿望，却一直没有实现，现在想来，好像是一种童年的遗憾。（咦？那位读者你怎么晕倒了？身体不好吗？原来你就是那个写信来称我为“红袖哥哥”的人啊……）

类似的“童年遗憾”还有很多，比如说我一直希望能从我家的小仓库上跳下来，却因为没有机会爬上去而作罢。这个愿望来源于某天看到院子里的另一个比我稍大的男孩子从小仓库上一跃而下，正好电视在播放《水浒传》里武松怒打西门庆一段，武松把西门庆从酒楼的二楼踢了下去，西门庆就一命归西了，随即武松从二楼跳下，却毫发未伤，真乃英雄也。

如今我有了实现“童年梦想”的机会，却再也没有那种冲动了。北京的夏天早早到来，爱漂亮的人早早地穿上了裙子，我却依然是仔裤T恤，美丽和舒适之间，我有着更实际的想法。

等到这期《大众软件》的时候，应该是五月中旬了，离“六一”也没有多长时间了。记得三八妇女节的时候，好多朋友发信息过来说“三八快乐”，都毫不客气地回一句“你才妇女呢”。儿童节快来的时候，回想自己的童年，却真的发现一直号称“心理年龄偏低”而不愿长大的我，已经不由自主地开始长大了。

也不知道下一期还有没有版面来放“红袖乱舞”，那就先祝大家儿童节快乐吧，希望大家都能保持一颗童心。

红袖添乱
red@popsoft.com.cn

光荣公司公布《大航海时代 Online》

光荣公司4月14日于日本公布《大航海时代Online》的游戏内容及画面。目前光荣公司推出的网络游戏有《三国志BattleField》与《信长之野望Online》两款,《大航海时代Online》算是光荣公司的第三款网络游戏。整个《大航海时代Online》是以光荣公司大受好评的电脑航海冒险策略游戏《大航海时代》系列为基础改编,并以华丽的全3D方式呈现,让玩家能化身为西元16世纪的航海冒险家,为探寻新大陆而遨游五湖四海,揭开"大航海时代"的伟大序幕。玩家在游戏中扮演的是指挥帆船的船长,在网络构筑的世界里召集同伴并组织船队,解开隐藏古代秘宝之谜,展开与海盗集团的战斗,继续向新世界展开冒险的航海旅程。与单机版的时代背景相同,《大航海时代Online》是以16世纪初期在欧洲所兴起的大风潮"大航海时代"的世界为舞台,以冒险者和商人、军人为职业代表,游戏的世界范围由葡萄牙、西班牙和英格兰等数个国家所构成。

《大航海时代Online》预计2005年初会有一场更正式的发表会,公布更多详细细节,2005年4月展开网络测试,而光荣公司也希望藉由一连串网络游戏的推出,朝"世界第一网络游戏供应商"的目标迈进。

台湾省网络游戏排行榜	
(2004年04月下旬)	
1.	魔力宝贝 v3.0
2.	希望 Online
3.	疯狂阿给
4.	仙境传说——梦想天堂
5.	天堂 II——浑沌的年代
6.	仙境传说——樱之花襟
7.	龙族 v1.3——漂流之城
8.	天翼之链
9.	童话——爱丽丝梦游仙境
10.	天堂——光与影
资料来源:游戏资讯站巴哈姆特	

韩国网络游戏排行榜	
1.	MapleStory
2.	天堂
3.	天堂II
4.	奇迹(MU)
5.	维典娜(Laqia)
6.	Priston Tale
7.	Fantast LIFE
8.	A3
9.	Crazy Arcade
10.	Gayax
资料来源:韩国rankey网站	

云网销售风云榜	
(2004年04月下旬)	
1.	网易一卡通(大话/梦幻)
2.	游戏新干线仙境传说(RO)
3.	网星(魔力/轩辕剑)
4.	盛大网络游戏(传奇/传世/泡泡堂)
5.	中广亚破天一剑
6.	华义游戏
7.	剑侠情缘游戏点值
8.	新浪乐谷天堂
9.	游戏世界(金庸/吞食)
10.	猛眼游戏卡
资料来源:游卡销售云网	

《生化危机网络版 II》(PS2)画面曝光

由CAPCOM制作推出,以"生化危机"(BIOHAZARD)为主题,描述8个一般小市民,如何在众人合作下充分发挥个人专长,逃出充满僵尸与生化怪物地狱的《生化危机网络版》(PS2)(BIOHAZARD Outbreak)。目前于日本游戏杂志上正式公布续作《生化危机网络版2》(PS2)(BIOHAZARD Outbreak File 2)的游戏图片。





《生化危机网络版》系列改变了以往《生化危机》系列少数英雄拯救危机的模式,而改以多数的平凡小市民逃出生天为游戏主题,并以网络联机方式实现多人合作过关的游戏方式,玩家必须充分发挥不同人物所具备的技能,如开锁、使用枪械、药物调合等专业技能,与伙伴相互支持,共同求生,是一款以另类观点来表现《生化危机》故事剧情的作品。

《生化危机网络版2》目前已知的登场人物与一代相同,是否追加新角色目前尚未确定,游戏的场景延伸到各种场所,包括动物园在内,令玩家们惊讶的是动物园内的动物也遭受T病毒的感染,由目前所公布的图片中可看到遭受T病毒感染而产生变异的大象,可以说是历代《生化危机》中最具"份量"的敌人之一。

《生化危机网络版2》预定于今年秋天在日本地区上市,价格未定。不过,目前还没有这两款游戏移植PC的准确消息。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《英雄年代》	公开测试	4月15日	正式开放帐号注册功能,迈入公开体验阶段。
《M2神甲奇兵》	战国无双	4月14日	三转职业全部开放,并开放了一批新的游戏道具。
《大海战》	1035版	4月中旬	更新音乐及画面,新增部分内容,并同时开放四川新服。
《传奇世界》	新服开放	4月16日	开放新服务器48区"天山雪莲"。
《奇侠XIAH》	公开测试	4月14日	正式开始公开测试,并将加开一组服务器,同时开展"百金斩人争霸赛"活动。
《传奇3》	1.45版	4月15日	1.4版本的加强版,开放13种新技能,并对物品掉落等方面做了调整,增大了仓库容量。
《童话》	大规模更新	4月12日	启动"国家保卫战"和"村庄保卫战",并同时开放"超级竞技场",开放"宠物推车"及小木鱼、金兰花等稀有宠物,新增进阶职业技能。
《神迹》	1.0版本	4月18日	开放三界战争。
《奇迹》	新服开放	4月9日	开放新服32区。

大陆网络游戏开发小组系列之三

朗金科技，新的美丽

■本刊记者 生铁

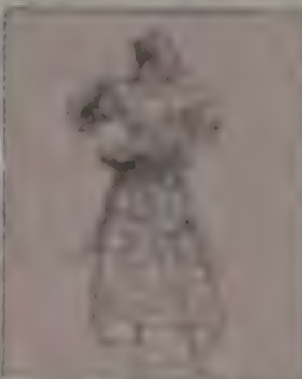
笔者从事记者工作以来，采访过无数游戏开发团队。很多时候我缺少兴奋感，我看着那些开发人员对我说，他们有全中国最棒的技术、最棒的团队，但往往看到他们的Demo如此平庸，次数多了，免不了感觉厌倦和失望。

不过前几天记者收到一家公司发来的游戏开发中的画面截图，却没有感到那么厌倦。这款游戏有个平常的名字《天启者》。

二




在《天启者》场景中HDR（High Dynamic Range）光照技术使用前、后对比。HDR技术目前仅在《波斯王子——时之沙》等几款游戏中有所运用。



游戏力求与原画配合。这是游戏从原画到3D建模到完成3D角色的各步骤对比图。大家可以看到原画的还原度还是很高的。

朗金软体科技有限公司的办公地点，位于北京东郊一个僻静小区的别墅里。公司的副总李辉是笔者的老朋友了（他同时也是天津猛犸公司的总经理）。当他告诉笔者朗金科技在开发一款网络游戏时，笔者不禁对这款产品的品质产生了好奇。



游戏开发中的场景画面，色彩的饱满程度与游戏引擎的优劣有很大关系。

而后见过游戏截图，继而见到游戏的活动画面时，记者对《天启者》和它的开发团队产生了好感。李辉告诉我，游戏已经开发了两年半，8月即将内测。笔者对该游戏的评价为：光影效果出色、场面宏大，人物造型自然。

三

在别墅的顶层，笔者见到了公司的老板李天凝。他祖籍黑龙江，于南京理工大学毕业后从事军工软件开发工作，业余酷爱文字MUD。后下海经商，从事对外贸易。2001年前往韩国考察网络游戏业，认为投身游戏业的时机已经成熟，遂成立朗金科技公司，从接受外包开发起，全面投入游戏业。



朗金科技创办人兼投资人李天凝。

李天凝对记者坦言，实际上从事游戏业是走过弯路的。最初他考虑到网络游戏运营的门槛较低，曾经决定做网络游戏的运营商，并且已经得到了境外投资，但这一过程浅尝辄止。后来把全部精力投入到网络游戏的开发中来，其他的业务都陆续中断了。开发《天启者》2年半，投入超过600万。他笑言，朗金有三大单纯。

第一个单纯，是资本单纯，目前为止公司的运营全部靠李天凝个人的投资。

第二个单纯，是人事单纯。在对公司的管理上，李天凝和他的员工们也经历了一番摸索。他认为国内的技术人员都是比较有个性的，过去的人事管理并不适合团队的创造性工作，投资方与员工之间容易产生对立的局面，所以目前他所做的是淡化这一概念。他给开发人员以足够的尊重，给他们以足够的安全感就够了。工作上，通过公司的

项目软件开发制度来规范员工，奖金的考核及人员的提升都与工作业绩随时互动，而在人事方面则要轻松得多。员工常常借用他的总经理办公室开会，原因是他这里有免费饮料和外国香烟。


公司主管商务的副总李辉。

他笑称自己在公司中更像个部队的政委，或者家庭里的保姆，而非司令的角色。

第三个单纯，是方向单纯，只做开发公司。李天凝认为，无论做研究、做开发还是做生意，都需要专一才能成功。他认为一家游戏开发公司必须要定下心来做几年游戏，才能成功。在研发上，心态要好一些，太执着于版权金的话，对游戏并没有什么很好的影响。

四

李天凝从一个网络游戏开发商的角度对网络游戏行业提出了自己的一些看法。他认为目前中韩双方在网络游戏合作上的矛盾的根本，不是在沟通上，而是在于技术层面上。一些不成功的韩国游戏，为了尽快收回成本，整个游戏都是靠硬编代码的方式开发的，当运营商提出游戏修改的需要，就非常难了。好像一团打了无数结的绳子，想结开其中一个结，根本无从下手。而朗金选择的是另一条路，即游戏工具化开发，虽然要付出更多的时间和成本，但工具的可持续利用性强，运营时需要修改或添加活动道具也非常容易。

朗金科技目前保持40人的团队规模，也是经过磨合之后的结果。李天凝说，做一款好产品真的很难，公司经过了很长一段时间的摸索，才确定了目前的规模和开发节奏。开发出一款中等规模的网络游戏，团队必须在30人以上，像目前很多开发团队在十几人，那么游戏的开发必定会出现问题。一、团队规模过小，每个员工身兼数职，必然无法实行管理化开发。二、团队规模小，当其中某一两个骨干发生人事变动，那么就会对游戏的开发造成毁灭性的打击。许多游戏开发项目就是因为人事变动而搁浅。三、团队小，如果还是隶属于运营公司，那么还会导致开发上的浮躁。十几人的开发团队本身就是一种行业欺骗。


才华横溢的公司主美刘少武。


策划部的成员们刚才正在公司后院的池塘里喂鱼，右二为主策划邓昆。

对于目前存在的独立开发组，李天凝的态度非常明确，他说，在这个时代，如果没有足够资本就开发游戏，本身就是一种不负责态度。一个TEAM解散了不要紧，但使TEAM成员对整个行业感到伤心，技术积累也被迫流失，这对行业带来的负面影响是深远的。热情对于游戏开发者来说相当重要，但人的热情是有限的，还要看自己是否适合做这个行业。游戏行业的人应该多向传统行业学习，他做了一个比喻，他说开发游戏好比开饭店。美术相当于饭店选址和装修，给来客留下第一印象；游戏内涵相当于饭店的菜系和烹饪质量，如果菜不好吃，装修环境再好也没用。游戏的程序相当于饭店的流程管理，比如上菜时间是否够快。而运营商要负责的是饭店的服务质量，例如服务员的态度如何。"客人只会上一次当。"李天凝最后说。

五

记者在公司内参观了各部门的工作情况，与各部门的负责人做了交流。


在游戏场景中的NPC角色。

公司的美术部负责人、《天启者》的项目负责人刘少武，早在2000年记者采访天津猛犸时就与他认识了。他是江西人，天津工大毕业后就在猛犸工作，现任职于朗金。他认为公司的工作气氛比较单纯，这和公司的管理方式有关。当公司遇到问题时，着眼点是如何解决问题，而不是追究谁的责任。他认为公司高层对公司管理更多的是一种引导，而不是限制。他对目前游戏的引擎非常自信，认为它很强大。


游戏中的女性角色。

但好的游戏不仅仅是有好引擎就足够的，游戏的策划如何呢？朗金的策划主管邓昆向记者介绍了游戏的策划特点。邓昆的经历要比刘少武复杂多了。他1997年就在智冠从事游戏策划工作，当时他与《仙剑奇侠传三》的主策划王世颖共事。后来先后在宏志科技、深圳网域等公司任职，主持开发了多款游戏，2003年来到朗金科技。他认为目前的网络游戏策划不能太偏离主流，但游戏策划就如同小说，同一个主题，不同人来写可能呈现出完全不同的面貌。游戏策划目前的侧重是将怪物的数量保持在一定规模，增加玩家互动和玩家的创造性行为。另外会保留PK，因为限制PK的话对网络游戏的群体互动性将会产生影响。

在离开朗金科技的时候，李辉告诉笔者，《天启者》8月可能进入第一次内测。公司年底可能会将规模扩大一倍。"感谢韩国网游，它使我们明白，网络游戏要容易上手，感谢欧美网游，它告诉我们游戏要有深度。"朗金科技如是说。

远观近瞧《铁血三国志》

■本刊记者 真*添乱

在CHINAJOY上，各游戏公司使出混身解数，展示着自己的魅力，花枝招展见得多了，目光也开始迷离起来。远远地看到一块大屏幕上，一个盔明甲亮的人在不停地狂奔着，在众多3D游戏中，人物做得如此的细腻和逼真，还属少见，于是就默记住了这个游戏的名字——《铁血三国志》。


用人物原画和场景效果图装饰的墙壁。

《铁血三国志》是老牌网络游戏公司北京华义联合软件开发有限公司自行开发的，在开发的过程中，他们请来了著名的漫画大师郑问做美术总监，对于整个游戏美术风格的把握上有着绝对的主动权，并且还亲手设计了主要人物的原画造型。因为华义，因为郑问，还因为初见《铁血三国志》时候的感觉，所以自然也开始关注起来。

通过联系，终于得到一个机会，可以去华义公司实地看一下《铁血三国志》研发小组的工作情况，也可以真正地看一下目前已经完成的部分，于是兴冲冲地赶到了华义联合软件开发有限公司。毕竟Demo只是Demo，还是要真正地看一下才知道游戏是好是坏。

寒暄不多，直奔主题，技术人员熟练地调出游戏——《铁血三国志》，我来了。

我操纵的是一个全身火红色衣服的女性形象，衣服的特色十分明显，是中国结的造型。我开玩笑地叫她"联通MM"，因为中国结让我一下子想起了联通的标志。但当我看到另一个衣服造型为扇面并上书"如意"二字时，我才知道，原来红色的是"吉祥"。

而男性的主角人物更是华丽，在阳光的照射下，身上的铠甲映出的光辉流转，更衬托出武将的威仪。《铁血三国志》的画面中处处可以看到漫画大师独有的浪漫、细腻和不失真实的艺术夸张。虽然孔武有力的男性形象经常可以看得到他们的铠甲看上去像个大秤砣，但并不觉得夸张得过分，相反还觉得，在三国时代的勇猛武将们，就应该是这个样子。

《铁血三国志》的界面十分友好，各种功能键仅占屏幕一个小小的角落，并且可以随意放出收回，当变为收回状态时，只在屏幕一角有一个很小的标志，这样，玩家的可视部分就是真正的整屏。而技能快捷键更是可以在横竖两种方向上按个人喜好随意定制。

而在场景方面，也注意了三个国家城市的不同感觉。吴国以水域为主，并可见到停在码头上的各类船支；蜀国以山区为主，可以见到参天的古树组成的森林；而魏国则是平原，繁荣自然是另外两国无法比拟的，甚至还可以看到由番邦进贡而来的大象。

可以说，单以画面来看，《铁血三国志》在国内是属一流作品，然而，只有画面是没有用的，还需要有好的游戏性来支持。


魔法的光影效果十分华丽。

要说起《铁血三国志》的引擎"Unreal"，可能作为非专业人士还会有些陌生，但如果说出它的中文名字"虚幻"，大家就会感到很熟悉了。对于虚幻引擎，很多人都知道它的功能强大，而做出的游戏有何种的精美。华义不惜重金引入虚幻引擎，自然是对《铁血三国志》抱有必胜的决心。

《铁血三国志》顾名思义，是以三国为题材和背景的。在游戏中，包括有三个国家：魏、蜀和吴国。国家只作为一个行政系统出现，由系统或GM负责执行国家功能。玩家只能作为某个国家的臣民出现，无法自己另外建立国家，也不能获得某个国家的控制权。玩家在进入游戏时，必须要在三个国家内选一个作为自己的阵营，不同国家间的玩家自动成为

敌对状态，除非两个国家间选择"结成同盟"关系。

对于国家、首都、城池和市镇，都有不同的功能。

国家职能：发布系统信息、发放俸禄、授予家族冠名权、授予军职、发布任务。更多意义上来讲，国家更像是系统为了调整游戏势力而制定的，玩家对其并没有决定权。

首都职能：作为国家的最高行政区域，首都不能被敌方占领，也不能由玩家家族控制。首都可以实施所有的国家职能，其中有一些职能必须在首都执行或达成。首都可以行使的职能包括授予家族冠名权、授予官职、建立家族、加入家族、进行任务、买卖武器、道具和防具、买食物、向国家、家族交纳钱财和物品、存取物品、管理家族、打造器械、修理武器防具、购买、寄养马匹、复生点、驿站。

城池职能：作为执行国家职能主要单位，一个国家的大部分的本国职能要在城池里完成。城池可以被敌国占领，也可以由本国冠名家族控制。城池的职能有授予官职、加入家族、进行任务、买卖武器、道具和防具、买食物、向国家交纳钱财和物品、存取物品、管理家族、打造器械、修理武器防具、租用和寄养马匹、复生点、驿站。

市镇职能：市镇是一个中立的行政区域，只附庸于某个城池，而不归属于任何国家，也不能被任何家族占领。

市镇可以执行的国家职能：买卖武器、道具和防具、买食物、存取物品、租用和寄养马匹、复生点、驿站。

在游戏中，主人公形象分男女两种性别，各分三种形象，男性分智力型、标准型和彪悍型，女性分智力型、标准型和健壮型。

玩家可以根据自己的喜好，为自己的角色选择发型，每种性别各提供3种发型配合脸形以供玩家选择。人物的盔甲服饰可以根据装备的改变而实时更换，每种造型的攻击动作、表情动作也都有所区别。

角色技能

1.武功技能系：使用武器进行直接杀伤的技能系，伤害类型属于物理攻击伤害，使用时消耗气力值。

2.法术技能系：使用法术进行直接杀伤的技能系，伤害类型属于法术攻击伤害，使用时消耗法力值，高级的法术技能还将消耗一定的气力值。

3.计谋技能系：使用计谋提升我方的状态，或者降低敌方状态的技能系，无伤害，使用时消耗法力值，高级的计谋技能还将消耗一定的气力值。

4.阵型技能系（组队作战中使用）：触发式被动技能系，由队长（组队时）或族长（家族战、国战时）发动，无伤害，使用阵型技能将不会消耗任何属性。

5.被动技能：非触发式被动技能，获得该技能后，玩家不需要使用，该技能将自动生效。

技能的获得

玩家角色在游戏中根据职业、性别的不同，拥有不同的技能类型。

A.玩家升级会获得技能点Skill Point（SP），通过使用道具"技能书籍"，可以获得某项技能，同时相应的消耗玩家相应的sp点，每个技能所需的SP点是不相同的。

B.技能之间可能会有一定的关联关系，玩家要获得该技能，必需先学会该技能的前一个相关技能。

这类技能有：武功技能、法术技能、计谋技能、阵型技能、被动技能。

冠名武将的技能

玩家扮演冠名武将后，将会自动获得该冠名武将的技能。

装备的技能



男性人物型象的设计，力图表现威武和俊美。

玩家获得相应的装备后，装备上即可获得技能。

这类技能有：宝物技能、灵石技能。

技能的使用

玩家学会技能后，可以在自己的技能窗口中看到相应的技能图标，玩家可以将技能图标拖动到快捷技能栏里，通过热键或直接点击进行使用。

玩家在技能窗口里也可以使用技能，规则同技能快捷使用栏，点击技能使用后，技能栏将会自动收回。

1.玩家选择敌人后，双击敌人即是用默认物理攻击进行攻击。

2.玩家选定一个目标后，点击选择一种目标单体技能，即对该目标进行技能攻击。

3.玩家点击选择一种即时性技能进行使用，则将立刻进入发动技能状态。

4.玩家点击选择一种面积技能进行使用，则玩家的鼠标指针将会变成区域选择状态，单击左键选择区域后，即进入发动技能状态，单击右键，即取消该技能。

另外，在《铁血三国志》中，还包含有任务系统、道具打造系统以及家族的概念，由于篇幅的限制，在这里就不一一详述了。

在一些玩家的眼里，"国产网游"似乎是技术落后、画面粗糙等贬义词的代名词。诚然，在游戏产业刚刚开始发展的今天，我们也许尚感稚嫩，无法同暴雪等老牌游戏制作小组相提并论，但相信有各游戏制作小组的努力，积极汲取各方面的经验，加入自己对游戏的理解和概念，"有中国特色的国产网游"将会成为更多玩家的选择。《铁血三国志》在努力，华义在努力，所有的国产游戏制作小组也都在努力！

不谈虚拟，我们看实际

■策划 本刊编辑部
■执笔 真*添乱


▲手机挂饰

厌倦了升级、练功、做任务吗？厌倦了一切努力都是为了服务器端的数据稍有变化吗？厌倦了"虚拟"吗？

今天我们不谈虚拟，不说升多少级打多少怪做多少任务，我们要说的，全是实实在在能够见得到、摸得到并可以作为永久珍藏的。

随着时间的流逝，我们也会慢慢地离开现在钟爱的游戏，装备、级别、虚拟的金钱财富，这些都会随着我们的离开而消失。那在游戏里开心的日子、无间的友情、或许还有让人笑让人哭的爱情，是不是也要慢慢地被岁月抹去痕迹呢？

我们需要把握一种真实，留住它们，就像留住一个世界，虽然那个世界是虚拟的，但当我们真真正正地摸到它们，我们会回忆起很多很多……

▲MEMO夹



《仙境传说》周边篇

从这一期开始，我们会专辟版面来介绍各游戏的产品，里面包罗万象，凡是与网络游戏相关并真真正正看得见摸得着的，都在我们展示之列。在每期介绍完产品之后，我们还会出一些小问题，每次我们会在答对的读者中抽出一定数量给予奖励，奖品嘛，自然是很特别的喽。

在这一期里，我们首先介绍的是周边产品众多的《仙境传说》，精彩现在开始……


▲钥匙扣



▲男性服事人偶 ▲女性弓箭手人偶 ▲男性盗贼人偶
▲女性魔法师人偶 ▲女性服事人偶 ▲女性剑士人偶

《仙境传说》一直以可爱和温馨的画面风格深受玩家的喜爱，所以其周边产品大部分同样是走卡哇伊的路线。产品种类十分多，从指甲大小的手机挂饰到[illegible]的[illegible]，甚至[illegible]的光驱，真是把能想到与游戏相关或不相关周边产品的全部想到了，而且这些产品大多做工精细，设计也十分巧妙。

其中有很多文具产品，包括文具盒、铅笔、笔记本、MEMO夹等，还包括一些电脑的相关产品，比如鼠标垫、CD盒。这一套的产品图案以人物为主，图案较花哨，不知道是因为选图的原因还是故意淡化游戏的特征，除了醒目的《仙境传说》的logo，看上去与普通的文具产品并没有什么太大的区别，也许是因为文具的特殊性吧。学习的时候就要好好学习，千万不要还想着游戏里面的事情哦……




▲铁制万用文件夹


▲文具盒


▲水质鼠标垫


▲CD盒


▲铅笔


▲笔记本



▲男性弓箭手人偶
▲女性商人人偶
▲女性盗贼人偶

这一套玩偶娃娃可以称得上是周边产品中的极品之作了。6个一转职业各有男女两种，而且基本上是遵照原画来制作的。做工很好，看起来十分精致，细节地刻画也很到位，人物表情维妙维肖，生动自然，俏皮可爱，职业特征也十分明显。

你是什么职业？如果看到了自己的那个职业的人偶娃娃，是不是有冲动马上将其占为已有呢？




▲天使波利抱枕
▲粉色大波利抱枕
▲绿色波利抱枕
▲棒球帽
▲T恤


▲狸猫公仔和迷你波利

波利是《仙境传说》游戏中新手玩家最早接触到的怪物，它那可爱的样子和活泼的动作让每个刚刚进入游戏的玩家感觉这个游戏的可爱。将波利的形象与毛绒绒的绒布材质融为一体，可称得上是完美组合了。

与波利相关的产品包括抱枕，零钱包和小挂饰，形象和表情都十分可爱，让人忍不住抱在怀里拿在手中。抱枕的质感让人感觉特别舒服，软软的，真想深陷其中做个美梦。

而布偶公仔中，《仙境传说》选择了可爱的狸猫形象，虽然采取的是坐姿，但面部表情却好像睡着了一般，真是可爱到了极点。

另外，《仙境传说》的周边产品中还有一部分是属于生活用品，T恤算是比较常见的一种游戏周边产品了，帽子也算是寻常，包袋设计得很简单，图案十分明显。让人惊讶的是，他们的产品中居然还包括了牙刷组合和硬塑饭盒。看来对于学生玩家来说，《仙境传说》是想将周边产渗透到学习，生活和娱乐的各个方面了。

提问：

第一题：《仙境传说》国际精英邀请赛的第一名将会得到什么大奖？
第二题：《仙境传说》什么时候改版为樱之花嫁？
第三题：《仙境传说》里共有多少种波利？
第四题：《仙境传说》中目前共有几种宠物？
第五题：《仙境传说》的结婚系统什么时候开放？

将上述问题的答案按顺序回答后发往red@popsoft.com.cn，我们会根据先后顺序及答案的正确率来抽出30名读者给予奖励，奖品为可爱的波利抱枕一只，来信千万别忘了注明奖品收件地址，邮政编码以及收件人的姓名哦。


▲饭盒


▲头盔


▲镜子



▲背袋


▲波利零钱袋


▲牙刷组合

精彩预告： 下一期我们将介绍盛大网络的周边产品，敬请期待。

《辉煌》二职业详解

■游戏蝴蝶 斯塔克豪斯

在《辉煌》中，目前可选择的种族有人族、蛮族、精灵、独眼巨人、修罗、地仙、矮人、妖精这几种，职业共分骑士、祭祀、巫师、德鲁伊、野蛮人、妖术师、浪人、吟游诗人等。一个职业有好几个种族可选择，但也会有一些职业和种族无法对应。比如说，如果你希望成为一个骑士，你就不应该选择妖精，如果想成为一个巫师，独眼巨人自然与此无缘。在这里，我们先谈谈骑士和巫师的选择。

骑士

主要能力值： 体质、力量、敏捷

推荐种族： 独眼巨人、矮人、蛮族

战斗形态： 近距离攻击

可使用武器： 短剑、长剑、双剑、斧子、钝器

可使用盔甲： 包含金属板在内所有种类

在所有职业里，骑士的攻、防、血是最高的，也正因为如此，游戏在骑士的攻击速度上做了很大限制，同时也限制了一定的命中率，但瑕不掩玉，骑士在游戏中还是属于强大的职业。鉴于游戏中武器品种较多，且骑士是近战角色，所以玩家在武器的选择上多少有些困惑。虽然各种技能都明显地“暗示”了骑士的主力武器应该是单手剑+盾牌，但游戏初期由于骑士还无法装备盾牌，而且单手剑在这个阶段的攻击（可装备的）明显不如双手剑，再配合上剑系攻击技能攻击怪物，装备双手剑的骑士攻击大概是单手剑骑士的3倍，在面对黄色怪物时最大伤害差甚至会达到6倍以上！虽然在SP消耗上双手剑比较大，但毫无疑问，初期双手剑的作用远胜过它的对手。在50级以后双手剑的优势开始渐渐减弱，在学会盾牌技能后，骑士可在战斗中更多地格挡对手的攻击，再加上武器格挡技能，大大增强了骑士的持续作战能力，这对攻击速度不高的骑士来说是最为重要的，毕竟没有高攻速，你的攻击再强也不可能在第一时间内秒杀敌人（除非你打初级怪物），因此笔者的建议是，在50级之前，玩家大可选择双手剑作为自己的配备，而50级后就应该换成单手剑+盾牌了，当然，你还可以选择继续使用双手剑+武器格挡，但这并不会给你带来太多好处。



技能方面，双倍敲打、双重敲打、缠绕者、双重击这4个技能绝对要学。尤其是双重击，威力相当大，还有晕眩效果。至于盾牌系技能，笔者并不太喜欢，玩家可依照自己喜好加，而抵挡掌握自然是非学不可的。最后在增加SP恢复速度和上限的“运动”技能上，笔者觉得这个技能还算有用，毕竟骑士SP的消耗虽不如法师那么多，但也是相当可观的了。

巫师

主要能力值： 智力、威严

推荐种族： 人类、修罗、妖精、精灵

战斗形态： 攻击魔法、补助魔法

可使用武器： 拐杖

可使用盔甲： 用布制成的盔甲

强大攻击的代价就是脆弱的防御，这个特色鲜明的职业自然以魔法修炼为主。不过在游戏中的魔法属性设置略有不同，4系魔法有相生相克的特性，一个巫师往往只能选择2系魔法进行修炼，一般来说，大部分人都选互相辅助的2系魔法，这中间又以修炼水火2系的巫师攻击力最强。在战斗中，水火巫师往往先释放一个水蒸气降低敌人的火防，然后再用高攻火系魔法攻击。此外水系的一些减速、冷冻魔法也让巫师在战斗中安全不少。

相比之下，修炼风土2系的巫师在攻击力上远不如水火系巫师强悍，但土系的第一个技能是定身型魔法，这在初期打怪时相当好用，而且1级定身术可持续将近10秒时间，足够法师吟唱魔法并且逃跑了。唯一的遗憾是这个魔法初期耗魔太多，对于在初期没有强大杀伤力魔法的巫师并不太实用。另外，风系的传送、隐身术在游戏后期相当实用，再配合土系的一些防护性魔法，使得风土巫师的持续作战能力和作战安全性要强于水火巫师。至于最后的快速施展和清澈……我想，任何一个巫师都不会放弃这2个技能吧。

此外，其他职业的选择鉴于篇幅限制，笔者就不一一阐述了，玩家只要注意一点即可：技能在精不在多，属性越集中越好……全能即代表平庸。

打造《科隆》超强战士

■游戏兄弟连 兔子爱吃草

无论在哪个游戏里，战士都是最容易上手的职业，血高防高，攻击力中等，适合刚接触游戏的玩家选择作为初始职业。

特点篇

游戏里的战士一般都以血多著称，《科隆》也一样。+1点的VIT相当于+8的血值，但因为战士的攻击有些低，而且物抗也低，这就意味着打怪慢，练级速度慢，耗红多。除非有别人帮助弄装备、带升级，否则在前100级想加大量的血很困难。

属性篇

DEX：当玩家角色打比自身低10级以上的怪时，DEX的效果看起来并不大，但当玩家角色与怪物等级相差10级左右时，DEX就开始起作用，直接影响攻击成功率。而且后期的装备都有DEX要求，在PK时，适量的DEX可让你的战士不至于攻击对方全部Miss。战士攻击不高，如果频繁出现Miss，那和同级的其他职业PK一定输多赢少，所以DEX是一定要多加的。



VIT：战士拥有可以大幅加血的技能，而且这个游戏血量恢复不是按照百分比，无论你多少HP，每次恢复的还是那么多，所以VIT可不加或少加。

EGO：战士的EGO在出了OD技能后用处就很大了，所以加EGO也是相当重要的。加多少好呢？经过推算，EGO数值保持在自身等级的1/2或1/3为好。

技能篇

科隆的技能分为主动技能、被动技能和OverDriver技能，其中OD技能属于《科隆》独有的，该技能可大幅度提高角色在固定时间内的各种能力，而使用的时间就由你的EGO数值和SP数值决定。



主动技能：建议选择“跳斩（Rising Sword）”，到了27级会有250%的攻击加成，而且攻击力随着你的等级上升而上升，是一个高附加值的单体技能。有人可能会问“闪电斩（Lightning Break）”属于群攻技能，为什么不用呢？1.消耗SP值太多，战士没有自然恢复SP值的能力，必须依靠“灵气恢复（Aura Recharge）”来恢复SP。单就练级而言，依靠该技能来杀怪是不可取的。2.虽然闪电斩属于群攻技能，但与法师的魔法相比，攻击力还差很远。放弃固有的专长是一件愚蠢的事。3.该技能没有附加值，当到达顶级后无论你的攻击力提高了多少，技能攻击力还是一样。所以“跳斩（Rising Sword）”一定加满，而“灵气恢复（Aura Recharge）”只需要加1级即可。

被动技能 建议选择"武器精通(Weapon Mastery)",到了27级就会有70%攻击加成。"恢复(Regeneration)"加1级即可,多了浪费点数。

OverDriver技能 建议只选择"生命强化(Life Force)",前两个OD技能用处不大,但生命力对战士很重要,而且该技能每加1级,血量恢复就会+5,是附加值



相当高的技能。

对于这些技能应该哪些先加,哪些后加呢?首先一直加"灵气精通"直到可以加"武器精通"为止,然后把武器精通加满,之后一直加"跳斩"直到加满,再加"恢复"和"灵气恢复"各1级,就可以一直加"灵气精通"了,直到能出"生命强化",就转为把生命强化加满。

武器道具篇

剑:从1~100级,大家都可尝试不同的武器,选择武器以攻击为主,速度也是考虑的范围之一。

盾:盾牌对战士来说,使用时间不是很多,所以也不必太花心思,但选择上还是以物理防御高的盾牌为先,元素抵抗力当然也不能忽视。



头盔、衣服、手套:大家可能奇怪,为什么要一起写呢?很简单,因为战士套装有隐含属性,战士30级的套装,足够各位穿到100级以上。那还有没有别的选择呢?有。衣服可以选择60级的,但必须物防在10以上,而手套建议选择38级的,在攻击时可提高命中率。

腰带:35~54级,选择Rediz腰带,54级后选择54级的腰带。

项链:22~48级选择22级项链,48级后必然是48级的项链,可大幅提高HP和SP数值。

戒指:28~43级选择28级戒指,43~48级选择暴风指环,48级后死神戒指是首选。

鞋子:35级以上,Rediz鞋子就会伴随你一生。

在科隆中武器装备可以得到加强。加强的方法如下:首先到村里的商店与NPC对话,全部对话结束后会出现窗口,点击"加强"选择按钮,在加强窗口放上要加强的装备以及zodayak(牡羊)、ziueru、erik(爵士)3种卡片后,再按"加强"就能开始。如果加强失败,加强窗口出现"失败条款的提高等级"的提示,同时条款Slot 1减少。如果成功的话在装备窗口在"攻击力提高等级成功"的消息出现,在物品后面出现"+"的标志,武器属性+1增强。

练级篇

1~10级:去砍地下1层的仙人掌妖、犬妖、巨蝎吧,这个基础的阶段升级和建立基本的装备最重要。

10~15级:这时候下2层打僵尸和宝箱怪,这时候会练到一些东西,用这些东西去换钱。

15~20级:可到有较高怪物的地下城,跑到第1层就是骷髅和猪头怪,下2层打鱼人和持剑犬妖。骷髅和猪头怪由于对物理有20%的防御抵抗,打起来吃力,也没什么经验,而鱼人和持剑犬妖经验高,又无物理抵抗,所以是20级前最佳的练级对象。在这里练到20级就可以踏上组队的征途。

20~35级:出地下城来到世界地图,来到通道(将鼠



标移上去会发出光环,并且只有1层),这里是新手的练级聚集地,打八爪怪和艾力俟,可以和别人组队练到35级,所花的小时数大概是10~15个小时。

35~40级:从八爪怪的通道另一头出去,到下一个通道打食尸兽和丧尸,这里打不出什么好装备,但有30级的黄金单手剑出,可以勉强凑和练级用。如果又想练级又想打点装备,可以去八爪怪和食尸兽通道中间的地下城5层打巨翼蝙蝠,可以打出些像样的衣服和首饰。但5层人多地方小,练级速度可能会打折扣。

40~50级:以后的路线就很难确定了,可能50多级了还在打蝙蝠和食尸兽,也可能跑到高级点的地方蹭经验。下一个通道里的狂暴骷髅和巨型食人魔现在不常有人光顾,不过如果组队在这里练级,倒是40~50级的最佳练级地点。在这段时间里建议大家跑一下地图的各个练级点,熟悉一下环境。如果一个练级点没人,那去别的城市的通道看看。

《信仰》内测天书左半页

■福建 天瑞·北子

“天书左半页”这个题目有点莫名其妙是不是？说实在的，《信仰》第三次内测到现在都还不到一个月，在下把3个职业（战士、魔法师、弓箭手）玩了个遍，心得是有那么一点点，不过都粗浅的很，在这个左半页里，我会告诉你一些初级的小任务，至于说练功心得加点秘技之类的，都在右半页里，要等到公测时由大家来补完了。

马匹任务攻略

由于气候的缘故，我们非常需要一匹马代步，于是找到了哈德尔（665，789），他说他的马染上了疾病，需要真魔人的血液才能治好他的马。

除非帮他这个忙，否则没有办法得到马。于是阁下答应帮他找真魔人的血液。哈德尔果然是个聪明人，他给了阁下一张纸条作为完成任务以后领马的凭据。

真魔人就在遗忘雪原的冰原冰洞里，杀死他们就可以有一定几率得到真魔人的血液（一定要按他说的，带回10瓶这样的血液。

拿好这10瓶“真魔人的血液”和“纸条”回去找哈德尔，他会向你索要50 000的费用（真是见利忘义，咱可帮了他不少忙），不过为了马，给他吧。

巨魔标枪任务攻略



长期的战斗使得亚德卡尔城的武器储备日趋紧张，想要尽快解决这个问题只有两种方法：一种是提高武器的产量，由于材料产量是一定的，所以这个方法显然行不通；另一种方法就是提高武器的质量。麦尔发现巨魔投手所用的标枪质量非常不错，不过要弄到这玩意可得冒点险。

因为麦尔忙，所以什么事情都叫安维卡来办，在亚伯拉草原找到安维卡（534，770），她会告诉你，杀死亚伯拉草原烈焰地穴的巨魔投手，会有一定几率得到巨魔标枪，但巨魔投手平时都待在地穴的三层，要进入那个地方可是要冒生命危险的。

做好了充分的思想准备和物质准备，就可以立刻启程了。来到烈焰地穴，花了好大力气才到了三层，巨魔投手并不是想象中的那么难对付，杀死他们，捡起5把标枪就够了。

回到城里，找到安维卡，把标枪给她，这下老麦尔肯定会满意了。由于为王国军做出了贡献，安维卡记录了阁下的功绩，此时佣兵经验上升15点。

魔法材料的任务

人人都希望自己更强大，但要学到更上乘的魔法，还要请教那些高级魔法师。

能力有限的人平时是看不到高级魔法师的行踪的，只有找到那个专门为高级魔法师服务的姆拉克，他在亚伯拉草原的相应坐标所在（503，831），谁知道他正好遇到困难，于是象征性地关心了一下，他到也直接把魔法师行会委托书交给了你，这家伙似乎想把所有事情都推到你身上。

原来哈特是魔法行会的魔法师认为“巨型蜘蛛的心脏”很有研究价值，不过巨型蜘蛛只有在烈焰地穴才能找到。在亚伯拉草原找到烈焰地穴的入口，虽然地穴黑洞洞的，只能靠一些萤火虫照明，但巨型蜘蛛闪着幽光的绿色眼睛还是能够让阁下清楚地分辨出站在面前的是蜘蛛还是萤火虫。杀死那些恶心的蜘蛛，有一定几率得到它们的心脏，收集到5颗心脏就足够了。

回到城里，带上5颗巨型蜘蛛心脏，姆拉克乐坏了，因为这下可让那些麻烦的魔法师们安静点了，虽然没有直接讨好那些魔法师，但至少讨好了姆拉克。作为任务奖励，佣兵经验会上升10点。

猎杀兽人佣兵任务

为了报答王国对你的培养，你决定为王国做一些力所能及的事情，并且证明我们的实力。

亚伯拉草原的维塔（610，878）正在满城招募有能力消灭半兽人的勇士，不用说了，这正是展现阁下能力的机会，赶紧找到她。维塔显然很赏识阁下的胆量，她告诉阁下，半兽人的数量众多，想要杀光他们是不可能的，她希望能将半兽人的首领杀死。如果阁下能带回半兽人首领的随身武器——半兽人巨斧，就记录阁下的功绩。确实，半兽人在这里已经不是一天两天的事情了，他们的头脑不好使，只要干掉首领，他们就会暂时进入无组织的半瘫痪状态。

带着人们的期望，阁下动身前往城东的烈焰地穴，只身前往不太现实，还是召集伙伴一同前往吧。果然这里有大批的半兽人，面对这些可恶的生物不用考虑太多，动手吧。其实他们也不是很难对付，人多的话找到半兽人首领也只是时间问题。在杀死首领以后，有一定几率会得到他的武器——半兽人巨斧，把它带回去作为杀敌的证物。

维塔是个守信用的人，看到阁下取回半兽人巨斧后，立刻记录下阁下的功绩，此时佣兵经验+10点。

小技巧大集合



《石器时代》打铜心得

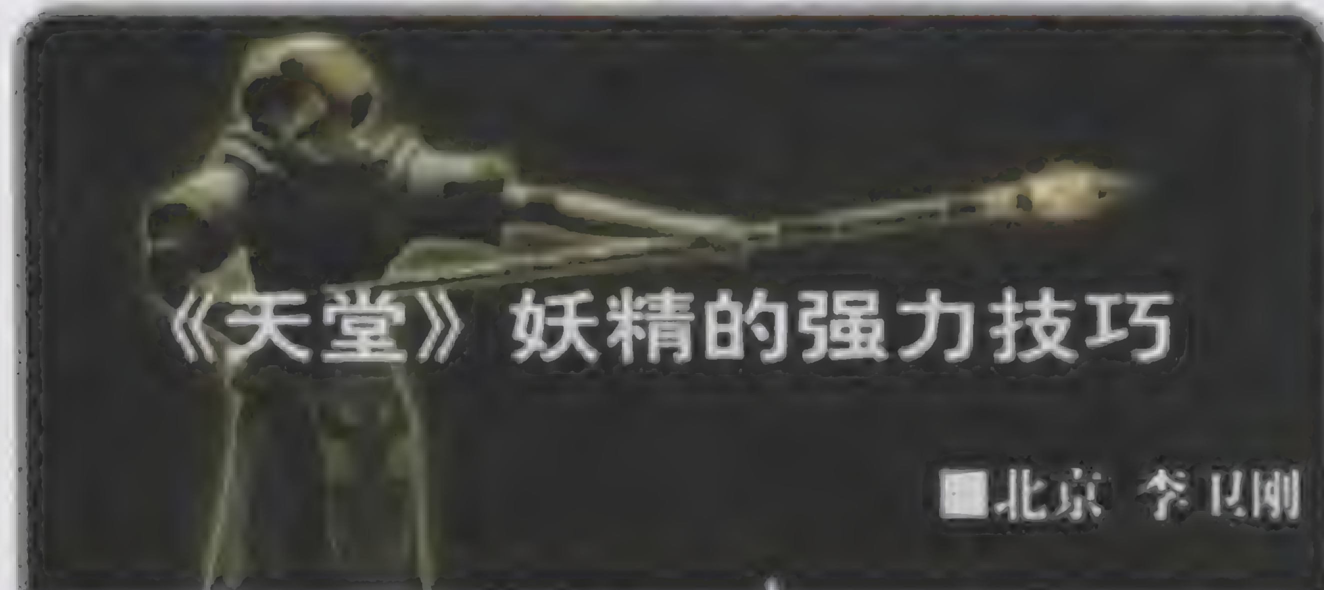
■河北 李东亮

看着别人都用上了海底魔法装备，我羡慕得流口水，但自己又没有铜，无奈之下只好硬着头皮找家族里的人要。可是族长却说什么“授之以鱼，不如授之以渔”，所以只好自己去打了。不过族长还是告诉了我一些技巧。

防高的人打铜占便宜，所以我特地开了防御超过300的防敏人去打铜。带上力环、幸运花圈、双头叉、里拉拉的铠就能上路了。

族长说选择宠物打铜时最好挑水魔兽，不过我没有那个宠，只好用端午兽。技能设置为首次嗜血，一般动作攻击，这样既可以打敌人又能够完成自我补血，我只用补自己的血就足够了。骑宠当然是我自己最心爱的转金飞龙幻翼小天使了，因为它敏高，所以反击率也高，打得也挺轻松。

打了几次铜之后，我终于摸索出了一个打铜的好位置。在骨架从右边数第三根骨头到骨架外面这一段距离，可以打出很多铜，不过要凑出一套装备所需要的铜还要很长的时间。



《天堂》妖精的强力技巧

■北京 李卫刚

妖精虽然不是《天堂》里最强的职业，但绝对是练级最方便的职业，因为妖精不像骑士那样需要很多的红水，HP也不像法师那样少，在练级时不用总是提心吊胆，生怕一不小心挂了掉经验。但妖精也有自己的烦恼，练级要随时保持通畅和扩甲，有时还要加血，所以一旦用完了魔力，处境就很危险了。另外有的妖精还带狗，所以去高级的地方练功时为狗补血的次数更多。最重要的是《天堂》里面没有可以直接把魔力加上去的药水，只有等魔力慢慢地恢复。

不过现在妖精们不用发愁了。使用保护者手套和小精神腰带就可以让魔力近似无限，练级时再也不用担心没魔力了。

具体方法是在满MP的状态下装备保护者手套和小精神腰带，将MP加到最大值。然后按照正常练级情况使用魔法，等魔力消耗掉时再把保护者手套和小精神腰带全部摘下。这时魔力值就变成1了，这时使用一次魂体转换，把体力转换成魔力，转换后再装备保护者手套和小精神腰带，魔力就会增加60点，足够你使用一阵子了。

这个方法只适用于练级。尤其是练狗的时候，多出来的MP节省了很多回魔的时间。不过PK时千万不要用，没人会给你换装备的时间。



《天骄》游侠的成长心得

■北京 王培森

《天骄》中游侠的高攻击和高悟性应该让人很容易上手，建议新手初接触游戏时可选择游侠这个职业。

1级时学“披荆斩棘”、“止血回春”和“潜龙飞天”，点数方面按照力量：体力：敏捷=6：3：1来分配，然后按照赵村→雪原→雁门关的顺序练级。在阳周练到11级之后，就可以去汉中，挑战中等难度的敌人。技能方面选择“电闪雷鸣”、“旋风急雨”、“金钟护体”、“移形换影”比较好。如果喜欢PK或想防备PK，“怒斩”是必学的技能，要是觉得防御不够，可在金钟护体上多加几点。练功时遇敌较多就用该技能增强防御，然后再用潜龙飞天、旋风急雨，敌人少的时候就用电闪雷鸣加移形换影，这样练起来还算比较轻松。

长沙也是个很不错的练级点，在那里可以一直练到30级，30级以后就该去衡山了。去之前要先凑齐一套金防的装备，再拿把火属性的戈，和火巫在熊洞里杀怪。必备技能是披荆斩棘2和突刺，另外加上止血回春2和潜龙飞天2。在熊洞练到45级，换穿木防的装备后就向邯郸进发。栖凤岗地图里小怪物多且刷新快，山海和鲁本出得也较多，这里足够练到55级以上。另外《天骄》里有能加很多属性的装备，所以平时可以把暂时不需要的点数存下来，到后期可以补到空缺的地方。

上期讲到了如何让电脑选择英雄，并给英雄相应的物品装备及分组，本次将进入AI的核心和重点：AI各种战术策略的实现。但在此之前要先在原地图中增加几个区域，为避免区域过多造成思维混乱而导致不必要的错误，本例只添加了7个区域，即3个战术区域（Top、Mid、Bot），2个购买区域（GoodBuy、BadBuy），2个触发区域（LightHeroStart、DarkHeroStart），基本能实现很复杂的战术变化了。（见图1）

浅述TFT3C地图AI的简单实现（中）

■北京 小狗变飞龙

4.进攻与撤退策略

在AI触发器组中（以后若未说明都指在这个组中）新建一个触发器Attacking，此触发器在游戏开始时并不启动（右键单击这个触发器，点掉Initially on的勾即可）。事件是每（过）1秒钟（进行一次），条件是必须有电脑玩家。

第1～2个动作： 如果GoodPlace上有光明方电脑玩家单位，BadPlace上有黑暗方电脑玩家单位，则分别把他们加入两个临时组，循环对组中的每个单位都进行一次动作。假如这个单位有≥30%的生命值，那么首先在1到4中取一个随机数，将这个随机数赋值给一个整数变量：GoWhere。如果GoWhere≥3，那么命令光明方单位Attack-Move to到LightMid，黑暗方单位Attack-Move To到DarkMid，相当于在游戏中按一下A键点一下地点。如果GoWhere=1或2，那么命令光明方单位Attack-Move To到LightTop或LightBot，黑暗方单位Attack-Move To到DarkTop或DarkBot，这样单位便有50%的几率从中间进攻，25%的几率从上或下进攻。如果单位生命值不足30%，那么什么也不做，等着回血便是（如果你愿意，可对应不同的电脑难度直接将生命加到某个数值，即Set life to XX%）。

第3～5个动作： 如果LightTop、LightMid、LightBot上有电脑玩家单位，则分别把他们加入3个临时组（注意不再强调是否为光明或黑暗方玩家了），循环对组中的每个单位都进行一次动作。假如这个单位有≥30%的生命值且为光明方，那么对应3个区域分别命令单位Attack-Move To到Top、Mid、Bot，否则命令单位Move To到GoodPlace，相当于在游戏中右键点击地点。如果这个单位有≥30%的生命值且为黑暗方，那么命令单位Attack-Move To到GoodPlace，否则对应3个区域分别命令单位Move To到Top、Mid、Bot。

第6～8个动作： 如果Top、Mid、Bot上有电脑玩家单位，则分别把他们加入3个临时组，循环对组中的每个单位都进行一次动作。假如这个单位有≥30%的生命值且为光明方，那么对应3个区域分别命令单位Attack-Move To到DarkTop、DarkMid、DarkBot，否则对应3个区域分别命令单位Move To到LightTop、LightMid、LightBot。如果这个单位有≥30%的生命值且为黑暗方，那么对应3个区域分别命令单位Attack-Move To到LightTop、LightMid、LightBot上，否则对应3个区域分别命令单位Move To到DarkTop、DarkMid、DarkBot。

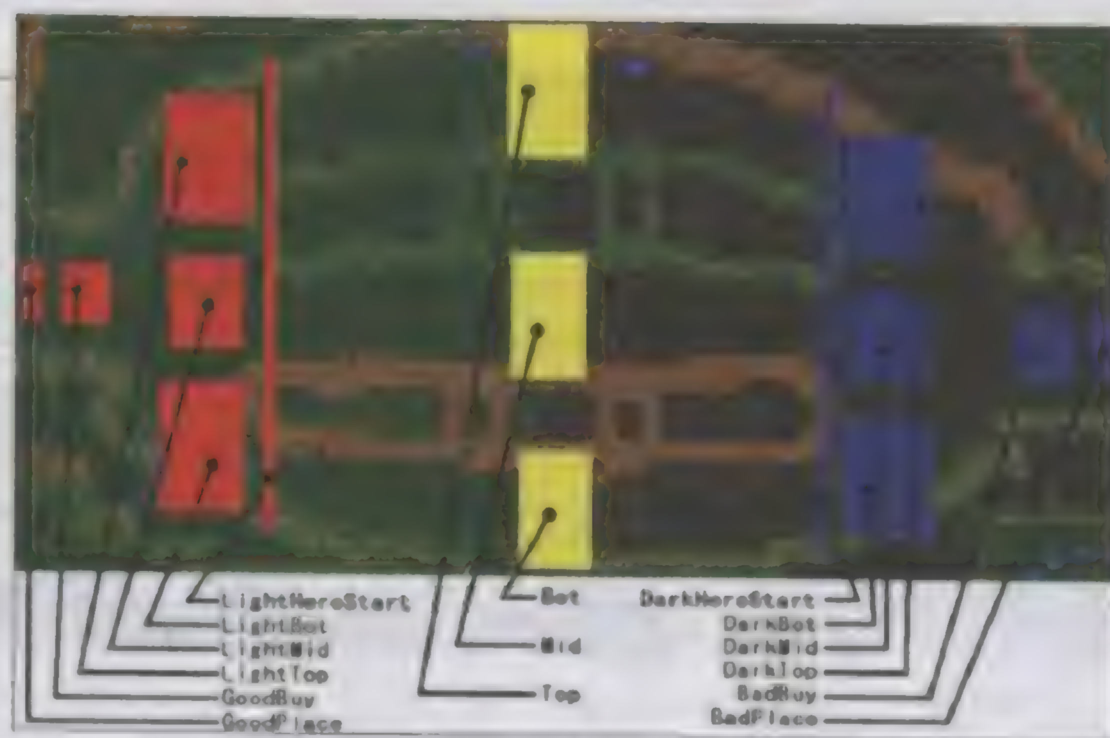


图1

第9～11个动作： 假如DarkTop、DarkMid、DarkBot上有电脑玩家单位，则分别把他们加入3个临时组，循环对组中的每个单位都进行一次动作。假如这个单位有≥30%的生命值且为光明方，那么分别命令单位Attack-Move To到BadPlace，否则对应3个区域分别命令单位Move To到Top、Mid、Bot；如果这个单位有≥30%的生命值且为黑暗方，那么对应3个区域分别命令单位Attack-Move To到Top、Mid、Bot，否则命令单位Move To到BadPlace。（图2）

但还有一个问题，那就是如果一个电脑玩家



图2

单位因为某些意外被卡在一个地方（经常发生），而且这个地方不属于以上11个区域中的任何一个，除非他被攻击到，否则触发器就会失去对这个单位的控制，显然这是不允许的。所以新建一个触发器NoAttack，此触发器在游戏开始时并不启动。事件是每（过）8～12秒钟（进行一次），条件是必须要有电脑玩家，动作是将所有的电脑玩家加入一个临时组，循环对组中的每个单位都进行一次动作。如果这个单位不在上述11个区域中的任何一个里，那么检查这个单位的生命值是否≥30%，如果是，那么命令光明方单位Attack-Move To到BadPlace，黑暗方单位Attack-Move To到GoodPlace；如果生命值不足30%，那么命令光明方单位Move To到GoodPlace，黑暗方单位Move To到BadPlace。（图3）

最后要做一条AI启动触发器：AIStart。很简单，事件是有个单位进入了LightHeroStart和DarkHeroStart区域。这时如果触发单位是玩家，那么启动Attacking触发器；如果触发单位是电脑玩家，那么启动NoAttack触发器并关掉AIStart触发器。由玩家触发Attacking主要是为避免电脑初期太弱，一上来冲得太猛可能会被箭塔打死，只有玩家先动，电脑才动。由电脑玩家触发NoAttack，主要是为避免NoAttack干扰第1和第2个动作中对进攻路线的选择——电脑决定进攻下边，刚绕过主基地，突然NoAttack启动（此时单位不在11个区域中），电脑就会改变攻击路线，这样随机数选择就没有意义了。（图4）

从整个过程可以看出，笔者对电脑AI的进攻与撤退采取的是层层推进式策略，也算是步步为营稳扎稳打吧。



图3

5.逃跑策略

战场上的形势瞬息万变，前一秒还满血，下一秒就挂了，所以电脑玩家只会进攻和撤退还不够，要会用回城轴迅速逃跑（真的很迅速……），还要对正在攻击他的单位和数量作判断，以决定他的战术选择。

新建一个触发器Attacked，事件是一个单位遇到了攻击，条件是这个单位是个英雄而且由电脑玩家控制，动作是如果这个单位的生命值少于20%，那么看看他有没有带着复活架。如果没有复活架，立即使用回城轴（注意光明回城轴和黑暗回城轴的区别）；如果有复活架，那么在1到5间取随机数，随机数若是1，则使用回城轴，随机到其他数字就分别往光明或黑暗的重生点跑。这样电脑玩家如果身上有复活架，他会有20%的几率飞回重生点。如果没有回城轴……那只好战斗到死了。

这只是一个最简单的逃跑策略，由于篇幅有限，其他几种“打不过就跑”的触发器就不再多说了。建议你自己试着编一个触发器解决被箭塔攻击后电脑玩家的反应及近战英雄被高台上的箭塔攻击后的反应，以避免初期电脑玩家等级太低白白去送死或傻乎乎地呆在那里一动不动任凭箭塔乱射。（图5）

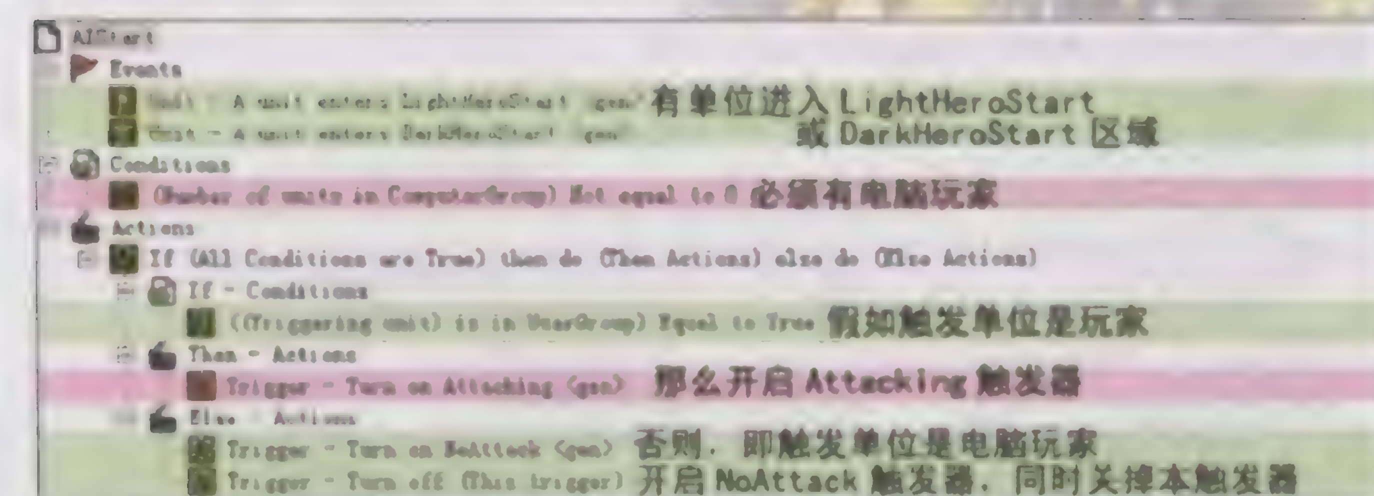


图4

6.购物策略

如果你在电脑玩家一出生就给好了所有东西，那么道具的购买部分可忽略不看。下面以光明方为例说明一下购物触发器。新建一个触发器LightBuyItem，事件是每（过）1秒钟（进行一次），条件是GoodBuy区域有单位存在。下边的动作可分为两大部分：道具的购买和属性书的购买。

①道具的购买

把GoodBuy上所有还活着而且属于光明电脑玩家的单位加入一个临时组，循环对组中的每个单位都进行一次动作。由于这部分受地图影响较大，如价格、种类等方面，所以请参看附图，明白了方法即可。

要注意的是，笔者已根据英雄属性的不同定义了几种单位组变量：StrongGroup（主属性是力量的英雄）、IntelligenceGroup（主属性是智力的英雄）、AgilityGroup（主属性是敏捷的英雄）、CriticalGroup（会背击技能的英雄）、BloodGroup（会吸血技能的英雄）、ArrowGroup（会弓箭技能，如冰冻冷箭的英雄），这些变量加在了移走"模特"英雄语句的后面，所以它们是不分玩家与电脑玩家的，以避免将来进行电脑托管时出现问题。

②属性书的购买

一般来说，玩家都会先把装备购齐，才会考虑买属性书的事情，电脑玩家最好也是这样做，所以要把买属性书的语句放到触发器的最后。首先确定要让电脑玩家买两种书——增加全部属性和增加主属性。这里也可用随机数，像本例，电脑玩家有1/3的几率购买赠加全部属性的书，2/3的几率购买增加主属性的书。然后根据要让电脑花的钱数具体算出增加多少点属性，此处最好对不同AI的电脑区别对待，疯狂AI不妨增加的点数多一些……当然，电脑玩家不是真的从商店里买属性书，而是根据条件直接给它增加属性，然后扣除相应的金钱。如果你愿意，也可在电脑加完属性后增加一个吃书后的Effect（特效，冒红光的那种），看起来更像真的。特意做一个电脑购物区域也是同样的道理，总不能你和电脑玩家打得正欢，却突然发现电脑玩家身冒红光属性不停地增加，身上带的道具打着打着就变成6个，这样也太假太不公平了。（图6）

（未完待续）



图5▶

◀图6



编者按： 从本期开始，本栏目开始连载“中国电子竞技先锋20人”系列文章，每期向大家介绍一位对中国电子竞技起到过重要影响和推动作用的人物。电子竞技在中国拥有更加广阔的前景，也许每个想要投身其中的玩家，在他们身上都可发现和学到些什么。无论如何，每一个通过脚踏实地的努力将梦想变为现实的人，都是值得尊敬的。

RocketBoy 亚洲枪神

年龄：21
信箱：yu.rocketboy@163.net 出生：1983年1月29日
籍贯：四川成都
主要项目：QuakeIII Arena、UnrealTournament

中国电子竞技先锋20人（一）

■本刊记者 Alan

所获主要奖项

成都启亨雄兵QuakeIII大赛亚军、中国Impact Extreme Tournament大赛第4名、WCG 2001中国赛区北京分赛区QuakeIII项目冠军、WCG 2001中国赛区总决赛QuakeIII项目冠军、代表Bomb-Strike战队参加中国计算机报QuakeIII全国大赛TDM比赛获季军、中国计算机报QuakeIII全国大赛个人项目冠军、WCG 2002中国赛区北京决赛QuakeIII和Unreal Tournament项目冠军、WCG 2002韩国总决赛QuakeIII项目第4名（获得世界著名游戏杂志颁发的“2002中国最有价值玩家”称号）。

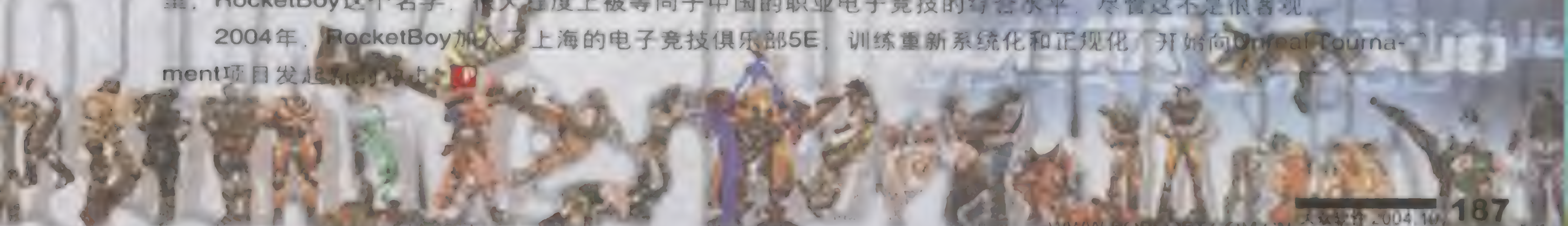
孟阳是RocketBoy的真实姓名。年少成名的他从QuakeIII开始了职业竞技选手生涯，目前是亚洲QuakeIII和Unreal Tournament项目无可争议的冠军。

与其说RocketBoy选择了QuakeIII，不如说是后者成就了RocketBoy。1999年10月，年轻的孟阳开始接触第一人称射击游戏QuakeIII Arena，之后他的天赋逐渐展露。2000年3月13日，RocketBoy第一次参加正式的游戏比赛，就在成都“启亨雄兵QuakeIII争霸赛”中获得亚军。2000年8月，RocketBoy在中国Impact Extreme Tournament QuakeIII锦标赛中获得第4名，从此开始了在QuakeIII中的传奇历程。2000年IE锦标赛是RocketBoy崛起的标志，年轻又极富才华的他依靠令人称道的勤勉迅速成长，众多玩家也通过QuakeIII认识了孟阳——中国电子竞技职业选手的先驱之一。

2001年10月，RocketBoy在WCG 2001中国赛区北京分赛区QuakeIII项目比赛中获得冠军，接着又获得了WCG 2001中国赛区QuakeIII决赛冠军。在12月份举行的WCG 2001韩国总决赛上，由于运气不佳，RocketBoy以微弱劣势（小分成绩）排在小组第3，未能晋级淘汰赛，但他所表现出的优秀潜质已让很多国外同行感到吃惊。RocketBoy在QuakeIII中的风格是典型的优势全场压制型，这样的打法华丽而极具霸气，全方位的进攻和防守对选手素质要求极高，前期要求谨慎而且稳重，一旦取得优势后必须马上给对手以全面压制，而压制的同时也意味着很大的风险，在出生点的计算、资源再生的时间计算、优势局面下的控制等细节处理上不能出错，一旦有失则很容易被对手翻盘。引用中国雷神专业网站Q3ACN站长Maverick的话说：“RocketBoy几乎是在我的注视下成长起来的，他非常有天分，对地图的理解、各种打法、很多细节的处理都有自己独到的想法。他在比赛中无论什么情况下都能保持平稳冷静的心态，这点尤其难能可贵。经过许多大赛的磨练，RocketBoy的打法更加成熟，可以说他具备了和世界一流强手对抗的实力，决定胜负的也许是比赛的运气、临场发挥等因素。”正如Maverick所说，RocketBoy在比赛中无论什么情况下都能保持平稳冷静的心态，这是其技术优势发挥到极致的关键。

RocketBoy这个ID的由来很有意思，据“传说”他在网速ping值为150ping时仍然能够用火箭炮击中空中的对手，于是一开始把“Rocket”作为自己的ID。当时RocketBoy所效力的战队DOC中有QuakeIII分队和QuakeII分队，而QuakeIII分队的队员普遍年龄偏小，所以ID后面就都加了单词“Boy”。后来据RocketBoy自己说，他每天练习的内容中包括令人咋舌的4000发火箭炮（Rocket Launcher，简称RL）的射击，久而久之这个名字也随着这些传说而传开了。在一般玩家看来，RocketBoy的RL和RG（Rail Gun，射线枪）有着不可思议的命中率，但很多人都不曾想到，由于在国内鲜有对手，也缺少密集的大型赛事，为了长期保持状态和水平，他不得不进行超大强度的枪法、控制能力、判断、追击、移动练习。当我们惊叹于RocketBoy在比赛中精彩的表现时，又有谁能够想到，他在平时的训练中付出了多少倍于其他玩家的汗水呢？当然，在很多热爱电子竞技的玩家眼里，RocketBoy这个名字，很大程度上被等同于中国的职业电子竞技的综合水平，尽管这不是很客观。

2004年，RocketBoy加入了上海的电子竞技俱乐部5E，训练重新系统化和正规化，开始向Unreal Tournament项目发起新的冲击。



最"辛苦"的九黎英豪

■游侠创作室 龙神将

中华文明源远流长，在夏商之前的神话时代中，诞生了最早的圣人三皇五帝等伟大的原始部落首领。在大约公元前27世纪时，当时还处在雏形期的中华文明还没有统一的文化和信仰，在那个混沌混乱的时代里这黄河中游流域分布了若一带，就有着一万个以上的大小部落。根据古老的传说，其中以3个部落最为强大：一个是实力水平且在黄土高原上的有熊部落，根据地在有熊（河南新郑），首长姬轩辕，他后来被后世尊为黄帝；一个是正在没落中的神农部落，根据地在陈丘（河南淮阳），首长姜榆罔，他被后世尊为炎帝；一个是骁勇善战的九黎部落，根据地在涿鹿（山西运城），首长蚩尤，他被后世尊为战神。

根据神话传说，中华争霸战是以原始河南老乡之间的内战开始的。黄帝用偷袭的手段袭击神农部落，在阪泉（河南扶沟）郊野的战役中把神农部落击溃，俘虏了敌人的全部人口和牛羊。接着黄帝率联军强河南联军渡过黄河，进攻原始山西人的根据地涿鹿。这就是神话时代最早和最有名的涿鹿会战。蚩尤是具有神秘力量的人物，他张开大口喷出浓浓迷雾连续三日三夜不散，河南联军顿时迷失了方向。这时候黄帝发明了指南车，使他的部队在迷雾之中仍能辨识方向。黄帝乘机反攻，九黎部落大败，蚩尤战死，残余的民众迁向南，定居在现在云贵的万山之中，据说就是苗族的祖先。我们今天要说的话题，就是有关蚩尤这位原始山西人的故事——

电子蚩尤，恐怖魔头

说起蚩尤，大家首先想到的恐怕是魔王两字，这是几千年来中国传统文化的熏陶结果，更是近几年漫画、游戏、奇幻小说等媒介渲染的结果。早在上个世纪90年代中期，在大陆广泛流行的漫画《孔雀王》中，就描写了邪势力妄图召唤魔神蚩尤以毁灭世界的阴谋。如果说《孔雀王》中的蚩尤是外国人眼中的中国魔神，那么其后的中国电脑游戏如《轩辕剑系列》、《刀剑封魔录》、《复活——秦殇前传》、《轩辕圣战录》等都将蚩尤描绘成大反派作为压轴演出。尤其是在《轩辕剑叁——云和山的彼端》中，隐藏Boss蚩尤更是强大得令人难以置信，不但物理攻击强大无比，还能为自己大剂量补血——即使是这款游戏的正牌Boss撒旦，其实力也难抵上蚩尤一半！不过当时笔者的水平也不含糊，我立即锁定了赛特等人的生命值，然后经过30分钟的鏖战耗死了可怕的蚩尤……虽然《轩辕剑叁》中不可一世的蚩尤被大宇的广大忠心玩家们在身上踩上了一千只脚，看起来永世不得翻身了，可没想到坏人总是要回来的……也许是看好了蚩尤这位反派巨星的号召力，大宇又在其后的《轩辕剑Online》中推出了《蚩尤再现》资料片，号召网游玩家们继续再接再厉地降妖除魔，打倒万恶的魔王蚩尤。



《轩辕剑Online——蚩尤再现》，玩家们奋勇争先地去干掉蚩尤，再踩上一只脚。

无独有偶，在像素软件开发的《刀剑封魔录》里，蚩尤依旧是可怕的魔主，他虽然已经死去了三千多年，可怕的恶神依旧妄图复活以统治世界。蚩尤诱惑了看守他的天将，然后开始了自己的复活计划。而由智冠出品的《轩辕圣战录》则讲述了蚩尤靠魔力重生之后，联合妖鬼邪神杀死轩辕帝，随后蚩尤又开始大肆屠杀华夏大地上的人民。在年初的《复活——秦殇前传》中，大魔头蚩尤还会附身在我方角色上，真是坏到了家。

上述这三款游戏都将蚩尤丑化成无恶不作的大魔头，只有玩家的利剑才能击败蚩尤，拯救万民。除此之外还有宇峻科技制作的

蚩尤传奇

《幻想三国志》，其剧情设定比较独特，它把游戏舞台放在三国时代，同时也为传统中的反派角色蚩尤作了一定的辩白。

总的来讲蚩尤总是被游戏厂商们视为优秀的魔王角色的“专业户”，毕竟在大多数中国人（尤其是汉族）的心目中他早已是定型的魔王了。不过有些事实也是与大众所相信的不同，历史尤其是如此。在文章的开头已经说过，中国的神话时代是个无信史的阶段，当时的历史全靠先民们口口相传的传说流传下来。既然是口头相传的传说，就难免会有以讹传讹的成分，更何况还会有主观上由于阶级立场不同而产生的褒扬与憎恶情绪在起作用。那么，当我们追寻着先民传说的线索，用手拂去五千年历史的尘封之后又会看到怎样的一个蚩尤呢？

正耶邪耶？远古战神

蚩尤到底是怎样的一个人呢？根据中国上古时代传说，蚩尤是九黎族的首领，其人牛首人身，脚为牛蹄，头上有角，四只眼睛六只手，耳鬓如剑戟。他还有兄弟八十一（七十二）人，都是铜头铁额，兽身人语，以沙石为食物，宛如妖魔鬼怪一般。据《述异志》载：“有蚩尤神，俗云人身牛蹄，四目六手。今冀州人掘地得髑髅如铜铁者，即蚩尤之骨也。今有蚩尤齿，长二寸，坚不可碎。”又曰：“秦汉间说，蚩尤耳鬓如剑戟，头有角，与轩辕斗，以角抵人，人不能向。今冀州有乐名《蚩尤戏》，其民两两三三，头戴牛角而相抵，汉造角抵戏，盖其遗制也。”秦汉时代民间又开始流传说蚩尤，耳鬓如剑戟，头有角。按照今天的标准，似乎蚩尤确实很符合一个“恶魔”的形象，据说他的手下也个个兽首人身，相貌怪异。不过单凭这种异于常人的相貌来判断善恶实在有失公允，更何况上古时代的那些著名人物中有着异常相貌或身材的也并不在少数，如相传中华始祖伏羲和他的妻子女娲都是人首蛇身，甚至到了秦末时代的英雄项羽也被司马迁很确定地记载着生有4个瞳孔。由此可见，在先秦神话中的特异相貌往往象征着其人有非凡的能力，而不是单纯的贬义。

蚩尤究竟是何人呢？据《路史·后纪·蚩尤传》记载“蚩尤为炎帝之裔”，“阪泉氏蚩尤，姜姓，炎帝之裔也，好兵而喜乱，逐帝而居于涿鹿，兴封禅，号炎帝”，《史记·五帝本纪·正义》云：“黄帝摄政，有蚩尤兄弟八十一人。”可能指的是蚩尤是81个部落联盟的首领，甚至有学者指出在史前部落发展历史中，有可能存在着一个部落联盟首领战争的成王败寇命名原则，即：成功者被尊为炎帝，失败者被称为蚩尤。

那么蚩尤与黄帝之间的关系又如何呢？汉代古籍《越绝书》曰：“炎帝有天下以传黄帝，黄帝于是上事天，下治地，故少昊治西方，蚩尤佐之，使主金。”这里说蚩尤曾在黄帝手下担任主管金属冶炼的官员。在《韩非子·十过篇》中记载了春秋时代著名的齐国宰相管仲把蚩尤说成是黄帝的“六相”之首，是最重要的臣子，黄帝认为蚩尤“明于天道”，说明蚩尤部落的文明程度不低于黄帝部落，所以很受黄帝重用。蚩尤还是青铜武器的发明者，《管子·地数篇》说：“葛庐之山发而出水，金从之，蚩尤受而制之，以为剑铠矛戟；雍狐之山发而出水，金从之，蚩尤受而制之，以为雍狐之戟芮戈”。需要注意的是，这里的“金”指的不是黄金而是铜。

那么蚩尤与黄帝又是怎样反目成仇、兵戈相见的呢？关于蚩尤与黄帝之战，有3种说法，一说是黄帝胜炎帝之后，再消灭蚩尤巩固帝位，黄帝与蚩尤之战象是黄炎之战争的余波；另一说是蚩尤驱逐炎帝，炎帝求救于黄帝，二帝联手击败蚩尤于中冀；三说是蚩尤作乱攻黄帝，兵败被杀。司马迁在《史记·

五帝本纪》中这样描述蚩尤与黄帝的矛盾："蚩尤作乱，不用帝命，于是黄帝乃徵师诸侯，与蚩尤战于涿鹿之野，遂禽杀蚩尤，而诸候咸尊轩辕为天子，代神农氏（炎帝）是为黄帝"。由此可见司马迁倾向于认可第一种说法，即黄帝击败炎帝之后，继而击败蚩尤，扫清了中原地区的所有割据势力遂统一华夏。

蚩尤部落由于科技发达（有青铜武器装备），所以他们与黄帝部落的战争旷日持久。据说黄帝与蚩尤大战九次，最后黄帝依靠九天玄女所授的兵符才在涿鹿击败蚩尤。蚩尤死后，天下大乱。史载："蚩尤殁后，天下复扰乱不安，黄帝遂画蚩尤形象，以威天下。天下咸谓蚩尤不死，八方万邦皆为殄服。"蚩尤的威名可见有多显赫，即使是在死后仍有令"万邦殄服"的威慑力！正是因此后世才会将他尊为战神。在古代战争起兵时，往往要祭祀蚩尤。《史记·高祖本纪》记载了刘邦起义时的事迹："祠黄帝，祭蚩尤于沛庭，而衅（兴）鼓旗，帜皆赤。"。待"天下已定"统一中国以后，汉高祖又"令祝官立蚩尤之祠于长安。长安置祠祝官、女巫。"汉代的冀州人称蚩尤为神，太原人则为蚩尤建祠，太原村落中普遍祭蚩尤神，可见尊崇蚩尤的风俗影响之深远。

中国秦汉时代的帝王们都没有把蚩尤当作魔神来看，而是将他与黄帝、炎帝一同看作中华祖先来祭奠。其实蚩尤被丑化为魔王是由于后来儒家维护正统思想的需要——所有与统治者争权的都是乱臣贼子都是妖魔鬼怪。其实蚩尤的九黎部落是最早发明牛耕和率先种植水稻、黍米的部落，古书上常说的"黎民百姓"也源于此，应该说蚩尤无愧于中华民族的始祖之一，后世儒家强加给他的污名实在是有失公允。

蚩尤与黄帝都是神话时代的部落联盟首领，他们的关系正像《三国演义》开篇所言：天下事，分久必合，合久必分。在神话时代，氏族、部落之间的争斗异常剧烈、频繁，互相兼并、联合的事也是经常发生的。分久必合，合久必分，分分合合，化干戈为玉帛，化敌为友，不断融合，最后终于形成一个成员广泛的中华民族，组成一个多民族的泱泱大中国。

蚩尤的传奇总算是告一段落，不知以后游戏厂商是否还会将他作为反派演员来使用？恐怕依旧难免——经历数千年众口铄金的蚩尤煞是苦命！其实纵观中华古典神话，又有很多被打成魔神一党的大魔头们很少被游戏领域所重视，难道他们竟然都比不上"魔王"蚩尤的威猛，无法向他挑战吗？我们来看看吧……



◀《复活：秦殇前传》中最后的魔头蚩尤。

孽龙滔天，古代魔神

在中国古代神话中，龙频繁出现，它成为开天辟地的神，帮助黄帝统一了中国，又力保大禹治水，为千千万万人民造福。不过并不是所有的龙都是善良的圣兽，在古代文献及民俗说法里也有不少作恶的龙：像孽龙就是一种孽龙，火龙会喷火害人，蛟龙在水中作乱等。

关于孽龙的故事，在中国古代神话和民间传说中数不胜数。四川都江堰有伏龙观，即是因李冰伏龙的传说而得名。相传古时岷江中有巷孽龙为害，李冰父子决心为民除害，二人率领"梅山七圣"与孽龙苦斗，终于打败孽龙，追到青城山下，将孽龙捉住，用铁练锁在离堆之下。《宋蜀文集成》载："李冰去水患，庙食于离堆"。在湖南永州则有禹王斩蛟龙的故事：相传大禹治水凿开龙门之时，有一条蛟龙东逃，潜入天湖池清水岩中。这条蛟龙吐出毒气害死了捉拿它的舜帝，大禹得知后气愤填膺，立即令火神伯益布下天罗地网，大力神应龙下天湖池去擒蛟。最后大禹用大火烧了七天七夜，烧死了老蛟龙，为舜帝报仇雪恨。至于火龙的传闻在中国比较罕见，比较有名的要数佛经故事里释迦牟尼佛用钵收火龙的典故了：巨大的火龙为害人间，拒不遵从佛的劝告，于是佛祖释迦牟尼施展大法力，用自己吃饭的钵将火龙收入其中。火龙顿时变成细小的蛇，再也不能残害百姓。不仅在民间传说中有孽龙的传闻，在《西游记》、《封神演义》等古典名著中，龙王也仅是配角甚至是丑角。究其原因，一是龙代表皇族，而这两部书均带有一定程度的反抗情结；二是受到了佛家文化的影响，佛家中的龙只是八部众之一。八部指的是非人的8个神族，它们只是佛一般的随从护法而已。不过从目前的国产游戏来看，很少有把龙作为魔神来表现的——也许是龙

的传人的身份使我们对夔龙手下留情了吧？

还有一位巨人也够资格成为魔神，他是与蚩尤同时代的刑天。巨人刑天是中国古代神话中炎帝神农的属臣，也写作形天、刑夭——刑天即断首之义。传说他与天帝争神位，断了头，仍然坚持战斗，表现出宁死不屈的斗争精神。文化史家或认为刑天本为女性之神，至父



干掉蚩尤！（《复活—秦殇前传》）

系社会乃失去其性别。《山海经·海外经》记载："刑天与帝至此争神，帝断其首，葬之常羊之山，乃以乳为目，以脐为口，操干戚以舞。"也就是说刑天为与天帝争夺神（帝）位而展开厮杀，最后被天帝砍断了头，把他葬在常羊山麓。刑天虽断了头，却仍不泯志。他以乳头为目，以肚脐为口，操盾牌、大斧继续挥舞，与天帝再决雌雄。晋陶潜《读山海经》诗之九中中称赞道：

"刑天舞干戚，猛志固常在。"

《山海经·海外西经》所记载的这段传说神话色彩极浓，反映了中国远古时代氏族部落之间血腥争斗的历史。刑天为何会和天帝争位？一般认为这里的天帝指的就是统一了华夏之后的黄帝。古书上说黄帝与炎帝在阪泉之野作战，打了3次大仗，把炎帝打败了。刑天是炎帝的臣子，炎帝被黄帝打败了，刑天不服，要替炎帝报仇，所以和黄帝作战。义盖云天的刑天虽然被黄帝砍了头，心还是不死，还长出眼睛和口来，拿着盾笆斧头要与黄帝作战。

由此可见刑天应该与蚩尤相似，均为炎帝部落后裔，他和他的部落很可能直接隶属于炎帝部落。今人普遍认为刑天这一敢于反抗天帝的形象，应该是古代奴隶起义的折射，刑天很可能就是一部分不甘于失败的炎帝部落残余分子的统称，他们反复发动起义，后来被血腥镇压。

相对于蚩尤，刑天的名字很少被后世提及。即使是在游戏领域中，除了《超时空英雄传说》中曾出现过刑天（不过此刑天非彼刑天）的名字之外，还有《轩辕剑叁外传——天之痕》、《轩辕剑肆》和《轩辕剑Online》中也提到了刑天，不幸的是在这几部《轩辕剑》里，刑天虽不是魔王一类的角色，但仍被归为妖魔一类。另外，在《仙剑奇侠传三》中，刑天是蜀山故道上的一种小怪物，[illegible]才能得一点道具。可怜刑天在这里只是沦为跑龙套的角色。惜哉，壮士刑天！何时才能看到正面歌颂你的篇章呢？

牛魔王的名字大家一定熟悉得不得了，它是《西游记》中的著名配角。其实牛魔王的名字由来已久，商代人称鬼王为"牛魔王"，称小鬼为"牛头马面"，因而有成语为"牛鬼蛇神"。而其后的中国各少数民族传说中都有牛（魔）王的故事，在那些传说中，牛（魔）王是玉皇大帝或上天派遣到民间主管耕牛的天神，至今我国的壮族、土家族、侗族、瑶族、彝族、哈尼族、苗族等民族的同胞都保留着祭奠牛（魔）王的传统节日。西游记中的牛魔王形象虽然与蚩尤类似，但实际上却源于印度神话中牛面人身的恶魔马西沙。佛经故事中也有牛魔王，不过却是另一种立志出家，超凡脱俗的牛魔王形象：在清凉佛国五台山有无数佛洞妙石，其中牛心石，状如牛肝，传说牛魔王皈依佛教，修成正果，其妻罗刹女情丝难断，追赶到此，牛魔王剖腹自杀，以明心迹，后化作此石，刮削石粉食后可疗心疾。清代康熙皇帝巡幸五台山，大臣提议凿取。康熙皇帝遂御笔题词"岁月"二字，意谓石头虽大，岁月无情，任意凿取，必然毁了名胜。虽然牛心石幸免被凿取，牛魔王却总免不了被戏剧小说所戏弄——经过《大话西游》里的一番渲染，弄得很多人一看到牛魔王3个字就不由得想起那句经典台词："（我和铁扇公主那黄脸婆）感情破裂了……"。大宇曾在《轩辕剑叁——云和山的彼端》的补丁中增加了打牛魔王这么一个非常困难的任务，可见在游戏中出现不仅不多，而且从没做为正面角色出场过，真是可怜的老牛啊……

还有一位大名鼎鼎的魔兽似乎从没有[illegible]露面，可是只要是中国人就没有不知道它的：它就是"夕"。根据中国民间传说，"夕"是一种可怕的怪兽，每年的大年三十，"夕"就会出现在人间，吞噬人畜，无恶不作，为害人间。为此，我们的祖先在大年三十晚上燃竹来驱赶"夕"。另一种说法是怪兽叫"年"，但这无法解释为何大年三十叫除夕。不过不论是称谓"夕"或"年"都是绝对中国原产的魔兽，至今都没有人想到把它们做到游戏中实在是可惜。



干掉刑天！（《轩辕剑Online》）

中华源远流长的文化中蕴含了丰富的传说故事可以用来作为游戏制作的素材，又何止是本文所提到的这几种魔神呢？希望国内的游戏厂商能放开眼光去汲取素材，让我们在游戏舞台上多看到一些黄帝、蚩尤之外的角色吧，蚩尤它老人家在各个游戏中东奔西走到处串场，也实在是累得很了……

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《太阁立志传V》
《细胞分裂——明日潘多拉》

《大富翁7》的另类玩法

■湖北 魏诚

各位玩《大富翁7》的高手们，有没有尝试过站在原地不动就让对手自动完蛋（即时模式下）的打法？好奇了吧，赶快进入《大富翁7》，照我告诉你的方法试一试。

刚开始进入游戏时，首要的事情就是实行圈地运动，所以请不要做其它任何事，赶快抓紧时间，尽可能多地购买土地。好了，土地已经买得差不多了，接下来你就可以站在原地不动，专心在股市里炒股了。让对手自动完蛋的关键就在于你必须通过股市积累巨额财富，因为《大富翁7》的物价指数是和财富总额挂钩的，好像大约每增加六七十万物价指数就上升一个点吧（未精确统计过），《大富翁7》股市里积累财富的速度可比现实里的中国股市快多了。因此只要各位朋友有运气，耐心和炒股水平（游戏中的股市高手不等于现实中的高手哟，切记……^_^），很快物价指数就一路飙升，因为你站在原地不动，所以不用向别的对手贡献过路费，而你的对手每经过你的地盘一次，就得向你交纳过路费哟。这样随着物价指数的逐步上升，你的对手的财富增长速度怎么也赶不上物价指数的增长速度，很快就自动完蛋了。这种玩法实际上就是用通货膨胀胀死对手。

这种玩法还有两个小技巧：1.如果中途有其它玩家破产，你要赶紧行动，抓住机会尽可能多地购买破产者留下的房产，扩大你的地盘，这样可以加速对手的失败。2.到每月月底，如果估计到你的股票下个月开始时不会出现连续涨停无法买进的情况，就全部变成现金，因为大富翁银行会派发你10%的利息，这相当于是一个涨停板啊，不可不善加利用。

笔者按这种玩法进行游戏时，曾经为了能够挑战财富的最高纪录，为了让对手能够生存得久一点，不得不用均富卡给对手输送现金，哈哈，另类吧！"花样人人会变，各有巧妙不同。"重要的是游戏能带给你不同的乐趣，各位朋友何不赶快试试？

《圣女贞德》实用技巧三则

■沈阳 薇薇

一、带兵技巧

《圣女贞德》中每个主角都可以带一些不同兵种，这些兵也有等级，而且这和主角的等级有关。选定一个等级最高的主角，让他去带领其他主角的兵（对其他主角的兵按R键），当其他主角的兵变成你的时，你会发现兵的等级提升了！再由其他主角将原来的兵带回来，兵的等级不会变，这样翻来覆去，所有的兵就都达到最高等级了，整体实力大大增加。

二、巧攻城门

攻城战是本游戏中主要的战斗部分，其中最令人讨厌的是那些城门，特别是在城里边的城门，还得大老远去把炮队调过来。其实4个主角中最强壮的Lahire普通攻击就可以打破城门（这汉子真猛，用棒子都比炮弹狠），多带上点面包向敌人的城门冲过去吧！

三、经验大法

在战斗中，当你挨打时左下角就会出现出招提示，如果你按照提示出招就会出现Critical Attack（以下简称CA），如果之后的下一刀杀死敌人就会出现Critical Kill（以下简称CK），经验成3倍地增长。但经常在完成CA的时候敌人会倒下，下一刀就打不到了，完成不了CK经验也就不会增加。所以当你完成CA时若敌人倒地，不要着急，用Ruck Attack（敌人倒地按Q键）或Down Attack（W连按两次）去攻击，照样完成了CK，接着一直用Ruck Attack攻击就会一直出现CK了，那经验也就一直是3倍。如果用CK打倒Boss的话，这样的3倍经验可不是小数目！小建议：在战斗中多骑马，带上足够苹果，在马上的重击比较狠，而且对倒地的敌人也有效，虽然有点难以控制，但在潮水般的敌人中骑马还是比较有优势的。

《地狱邻居2》整蛊道具使用指南

■浙江 何琦

恶搞游戏的经典《地狱邻居2》又来了，其实游戏并不是很难，只要得到下面的整蛊道具，你自然知道接下来该怎么做。

第1关：按照导演的指示做，再使用扳手和肥皂，把面条倒进帽子里。

第2关：垃圾桶里的鱼翅，金鱼池里的电鳗以及水桶，广告牌上的剑鱼头，池塘边上的水草，还要用竹竿抓螃蟹。



第3关：提包里的尼龙袜，小店里的辣椒酱，城墙边的炮弹，工具包里的扳手，润滑油。

第4关：使用伞把放在铜锣上，从游戏机里得到的娃娃熊，再和小孩换来爆竹，砖头、剪刀，用脸盆装发蜡。

第5关：厨师的眼镜和爆竹结合使用爆炸得到石狮子头，鸭笼里取鸭蛋，垃圾桶里的自行车内胎，锤子和钉子，绳子绑在烟花上。

第6关：先按提示做，右边箱子的橡皮筋、玩具兔子，有虱子的毛巾，工具箱里的万能胶。

第7关：海滩上的海胆，摩托车踏脚以及旁边的弹簧，躺椅旁边的威士忌，灌醉服务生后得到水桶，然后再用水龙头接上，用夹子夹螃蟹（要抓两次）。

第8关：气球胆，铁锹，割草机内胆，电线杆边上的电线，抓墙缝里的老鼠引出蛇来，再抓一只耗子吓跑大象，用粉笔和粉笔擦划线。

第9关：汽油和火柴，用自带的军刀（要用两次）割下花来给牛吃就能得到牛粪，用鼓风机吹旺炭火，石棉内裤。

第10关：沙滩上的海胆（需要拿两次），等OLGA去洗澡时拿走她的胸围，去取个西瓜来砸坏路灯，漂在水里的桨，防晒油，用鱼杆拿到电线杆上的扳手，然后放光水池里的水拿到章鱼，佛像前的骨头。

第11关：铁钩，硬币，船舱里香肠给狗狗吃，然后就能得到小锉刀（要用两次），小便池里有芳香丸，灭火器，压缩气瓶。

第12关：红宝石，钝的匕首，玉米棒，红油漆，树脂，铁镐，用铁镐撬开石板，就能拿到第二块红宝石银币，打开隧道口还有爆竹。

第13关：石灰粉，辣椒，鸡腿，食人鱼的牙齿，烈酒，玻璃瓶（装蚂蚁），花还是给牛吃，石像之手。

第14关：毛毯（地毯下面有密码），信号弹，捡起碎玻璃片，皮包里还有安眠药片，鱼（等箱子落地后捡），毛巾，水桶，鹦鹉身上的钥匙。

《太阁立志传5》快速积累资金技巧

■浙江 芮超

光荣最近推出了《太阁立志传》的第五代，喜爱此系列的玩家又可以让丰臣秀吉从别人口中的“猴子”一步步成长为统一日本的霸主了。5代的整个游戏方式跟前几作相比差别不大，关键就是和其他武将或织田信长搞好关系，这需要玩家花费不菲的金钱来买礼物疏通关节，但游戏初期自己的金钱少得可怜，怎样能快速累积资金呢？也许我下面的心得体会将会对大家有所帮助。

第一步：贪污公款以获得本钱（用此法时请分清游戏与现实的差别）。游戏开始时作为步兵头（月俸只有5贯）的你只能做做“卖掉粮食”之类的简单工作，正好这也是我们最想做的工作。织田信长会给你3千石粮食，并要求你换回不少于1200贯的资金。这很简单，你先到粮店调查一下本月米市的行情，然后到附近价格最高的米市去卖米，一般情况下会卖1500贯～1800贯不等。回去复命，信长会问你成果如何，千万别傻乎乎地将卖米得的钱全部上缴，只需交最底线的1200贯就行了，剩下的金钱就可放进自己腰包了（低于1200贯会被发现贪污，会被骂或是没收金钱，所以不要太贪）。如此三四次后会有大概1500贯的本金，此时立刻去学“算术”、“弁舌”、“商学”几项技能，这些技能都不难学，最好每项都学到3级以上。

第二步：买卖商品赚差价。学好了上面几项技能就可以在各个城镇之间倒卖商品了，我推荐给各位的路线是：岐阜的纸、清州的针、京的茶叶。买这些商品的时候尽量多买，还有就是一定要和老板讨价还价，这时你所学的3项技能就发挥作用了，它能将你的买价压得很低、卖价抬得很高。这3个地方的路程都相差不远，一趟来回6天左右吧，赚个2000～3000不成问题，但一个月最多做2次，否则买价和卖价经过波动后相差就不多了，你的利润也就大打折扣。其他地方的一些特产品也可以赚钱，不过没有我推荐的这条路线效果好。另外说一句，日本的治安真是差得很，经常遇见强盗，为了保证自己和货物的安全，大家最好还是在酒馆里雇佣一个保镖吧，很便宜，5贯钱就供你使唤60天了。

第三步：炒米大法。通过上面两个步骤相信你的生活已经很“小资”了，各种宝物也有一大堆，买贵重物品送人也不会捉襟见肘了。但遇到一些动辄要价四五万贯的极品宝物你还是会感叹兜里的钱少吧？别急，看看我一本万利的炒米大法：首先接下买或卖米的任务，然后在附近找个米便宜的地方，买1的米，卖掉；再买1的米，再卖掉。如此重复，直到米价掉到370左右（最低了），现在看看，随便哪个町米的卖价都比你的买价高，买米吧，找个最近的町，把米卖掉，再回来买米，再找地方卖。等到先前的米价差不多平稳了就再换一个区域，还是一样先把米价压到370，买米、卖米。多来几次，差不多能赚到五六万贯，立刻就迈入中产阶级了。如此做法会造成各地米价的不稳定，并需要很长时间才能恢复，所以一年弄个两三次就差不多了，如果太贪心把日本的米价搞崩溃了可不要怨我。

如果你以后想反叛织田信长的话，最好初期就用这种方法累积资金，等到手中有百万资金时尽可多买洋枪洋炮，相信装备普通的织田军面对用金钱武装到牙齿的你也会徒唤奈何。

2004年春季是欧美游戏大作的旺季，诸如《细胞分裂——明日潘多拉》、《反恐精英——零点行动》、《虚幻竞技场2004》、《孤岛惊魂》、《止痛药》和《神圣纪事》等作品纷纷登场，我们将持续关注这些大作的相关补丁并将之与大家分享，当然前一阵子热门的《轩辕剑外传——苍之涛》和《太阁立志传V》精品补丁的后继作品也不容错过。

■游侠补丁网 水寒

手把手系列教程之三：

《太阁立志传V》修改实例

■游侠创作室 水寒

在今年第8期的栏目中，我们以称号卡为例说明了如何修改卡片，不知道大家是否按图索骥搞定全部卡片了呢？同期补丁铺中提供了完美全开收藏补丁，其中就包含了全卡片的功能，二者结合起来，卡片全开补丁是如何实现其功能的就不再神秘了吧？注意到该补丁同时提供了开启游戏中编辑任意武将能力的功能，让我们来看看要如何手动做到这一点。

首先我们需要一个可以对文件以16进制格式进行静态编辑的工具，推荐大家使用UltraEdit，当然诸如《金山游侠V》等主流游戏修改器中也有类似的功能模块可以使用。现在用编辑器打开“我的文档\KOEI\Taikou Risshiden5\SAVEDATA”文件夹内的Savedata.tr5文件，然后指定地址00000370（对于上兆的大文件，具体定位用光标调整比较困难，我们可以用“搜索→前往行号/页次→填入0x00000370”的方式实现）。将该地址的数据直接修改为FF，存盘退出即可，现在进入游戏中看看，不但开启了编辑任意武将能力的功能，而且多了两个新剧本哦。

《太阁立志传V》v1.31升级档（第4次升级档）完美安装版

从某种意义来说，本作最大的特征就是玩家可以自制新武将。虽然说制作新武将在前作中也出现过，而在本作中，则是可以自制武将的画像，可以通过选择发型、眼睛、鼻子、服装等，用照片合成的方式来做成自己独有的武将画像（可以制做女性角色），而且眼睛、鼻子之类的还可以在游戏中收集到新的部件（感谢游侠光荣论坛制作提供）

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/TK5131CD.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.31的升级，且游戏时无需放入光盘。

《太阁立志传V》官方剧本事件编辑器

前作中准备了超过1000个的事件，而本作当然也同样会有数量超越前作的众多事件发生（感谢NETSHOW网友Gpoint精心制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/TAI5EVTC.zip

使用方法：在Script文件夹内建TXT文档，写入事件并存储；用编辑器找到它，点“生成”即出现一个OUT文件夹，里面的两个文件就是事件文件（不管多少事件都是这两个文件，因此不要直接删）；将这两个事件文件拷至游戏安装目录内的Event文件夹，开始新游戏即可。

补丁效果：编辑器内附说明文档，有用法及各种语句说明，是可以用来编辑官方剧本事件的强力补丁。

《太阁立志传V》全面属性修改器v1.21 final

游戏的基本内容和该系列的其他作品一样，玩家操作刚刚加入织田信长手下的木下藤吉郎（即后来的丰臣秀吉），在战国乱世中努力生存，协助主君或自己做大名以实现统一日本的目标。不过虽说游戏的主旨如此，但玩家一样可以操作木下藤吉郎以外的各种人物，可以体验武将以外的生活方式，例如作为商人或是忍者来成功达到自己的目标（感谢游侠光荣论坛酒鬼提供）

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/gpoint_tk5.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，参照修改器界面说明进行修改。其中武将人物和城市修改需要在游戏中进入相应武将或城市后方能生效。

补丁效果：修改项目近百种，非常全面，堪称完美的修改器（比本修改器前身扩充了更多修改项目），支持最新v1.31升级版的游戏。

《游戏王——混乱之力之海马复仇》补丁 Yu Gi Oh: Power of Chaos Kaiba the Revenge

这是《游戏王》PC版的最新作，也就是《游戏王——混乱之力》（Yu-Gi-Oh! Power of Chaos）的续作了。游戏中包含更高级的战略和成百上千的新卡片，玩家将收集300多张卡片来充实他们的收藏，并组建更富有战略优势的联合体。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/dev-ypkg.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《轩辕剑外传——苍之涛》内存修改器最新v1.09版

《轩辕剑外传——苍之涛》在此次新作中增加了全新的职业系统"木甲师"，该职业拥有独特的木甲机关技术升级方式与战斗系统，可提升我方木甲兽有关攻击、防御、速度与绝招等方面的技术，战斗时针对机关敌人进行致命破坏。改良后之后的天书系统操作方式更简便，规则更清楚（感谢游侠NETSHOW版主d0z制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swdetrain109.zip

使用方法：先执行游戏，再执行修改器：读取数值→修改数值→写入数值→返回游戏。

补丁效果：可修改玩家的金钱、木材、金属、煤炭、木甲术以及所有主角的等级、生命、灵力、体力、攻击、防御、速度、仙攻、仙防等全部资源和属性。本修改器现在可支持当前的所有游戏版本并拥有增强模式。

《神圣纪事》v1.2.0.20升级档
Sacred

每次游戏时世界都会生成不同的地形，提供了独特的战略形势。要征服大陆，玩家就会涉及到复杂的海军登陆操作，将学会操作运动集团群部队，提供炮火支持和面对其他的挑战。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Sacred1202NOCD.zip

使用方法：先使用官方升级文件升级到1.2.0.20版，然后将压缩包内的文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.2.0.20的升级，且游戏时无需放入光盘。

《文明III——征服世界》v1.22升级档
Civilization III：Conquests

随着《征服世界》的成功引进，10年前由《文明》所带来的经典和精彩的回合制策略作品将再次来到玩家面前。这个挟风雷之势而来的全新续作完全遵循自己高贵的血统，它是一流设计、整洁界面、优秀美工设定、无限可重玩性、开放架构和史诗般叙事技巧等原则的赞歌。简而言之，《征服世界》的诞生再一次证明了Civilization III是策略游戏仍然富有生命力并且能够令人在计算机前流连忘返的胜利宣言。

本补丁下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/fdx-cc22.zip

官方v1.22升级档下载地址：

ftp://ftp.infogrames.net/patches/civ3conquests/C3Conquestsv122.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.22版，然后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《止痛药》补丁
Painkiller

Painkiller采用Havok2物理引擎，纸娃娃的特效使武器的物理破坏效果略显夸张，如剧烈爆破时敌人的尸体飞向高空，当碰到附近的石壁后还会重新反弹跌落到主角面前。场景设置上，游戏以灰暗、血腥为基调，符合炼狱的背景，同时也为作品加入了一丝恐怖的氛围。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Painkillercd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的Engine.dll覆盖到游戏安装目录，执行压缩包内的EXE可执行文件获得所需内容。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

FIFA 2004非官方资料片《FIFA世界联赛2004》补丁
SoccerAccess World League 2004

一如既往，FIFA 2004无论在图像还是在队员的个人动作表现方面都得到进一步加强。FIFA游戏的制作小组还请来了职业球员做动作捕捉，希望在新作中有更出色的表现，游戏中还增加了一些个人动作，让球员的动作表现可以更连贯。而在场景方面，更多的实景场地被添加到游戏中，还可以查到关于球场的相关资料，例如我们熟悉的比赛场地Stamford Bridge，在游戏中刻画得非常真实。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/world_league_2004.zip

使用方法：首先需要安装游戏完整版本，然后安装Worldleagueinsv10.exe，再安装WLsoundtrack.exe，最后安装Worldleagueinsv10fix.exe。

补丁效果：这是由SoccerAccess网站汇集了全世界FIFA图形界的各路高手一起打造的完美资料片，包括新的联赛、国家队、世界联赛模式等，强烈推荐。

《反恐精英——零点行动》任务模式秘技
Counter-Strike：Condition Zero

游戏中按“~”键，启动控制台，输入“sv_cheats 1”命令启动秘技：

god：无敌模式
noclip：穿墙模式
notarget：敌人停止进攻
impulse 101：获得每关所有武器
give ammo_generic：超级弹药包
give weapon_usp：得到手枪USP
give weapon_p228：得到手枪P228
give weapon_elite：得到手枪Beretta Elite
give weapon_m3：得到单发猎枪
give weapon_xm1014：得到连发猎枪
give weapon_p90：得到P90冲锋枪
give weapon_tmp：得到TMP冲锋枪
give weapon_ump45：得到UMP45冲锋枪
give weapon_mp5navy：得到MP5冲锋枪
give weapon_ak47：得到AK-47
give weapon_sg552：得到sg552
give weapon_m4a1：得到M4A1
give weapon_aug：得到AUG
give weapon_scout：得到Scout
give weapon_awp：得到AWP
give weapon_galil：得到Galil
give weapon_famas：得到Famas
give weapon_m60：得到轻型机枪
give weapon_m249：得到M249班用机枪
give weapon_laws：得到火箭筒

火箭筒的2个Bug（泄露版就存在，结果到了正式零售版依然存在）

1.必须在开炮后看到屏幕上的双手扔掉火箭筒以后，才能继续用Give命令得到一把新的火箭筒，否则火箭筒将无法开炮。

2.用完火箭筒时，角色会有一个扔掉的动作，在他做出这个动作之前，按Q键换成其他枪，再按Q键换成火箭筒，你会发现它并没有被扔掉，不过子弹显示为0，但仍能发射出有伤害力的弹头。重复以上步骤，你会发现火箭筒可以无限使用（不过在第一次发射后，在Hud头盔显示器上就不会有此选项，只能靠按Q键切换，也就是说，如果想无限次使用火箭筒，就只能用除它外的另一种武器切换，如果想用其他武器，必须先换成火箭筒，再换成其他武器）。

（在此感谢反恐精英中文站的Supager、EVILsupermp5、SWAT）

武装与危险
Armed & Dangerous

MISSIONS：激活所有任务
EATGRENZ：大脚模式
PRAYTOME：上帝模式
VERYHIIQ：大脑袋模式
SHIELDME：无限护甲
AMBULNCE：生命全满
NDMRBLTS：无限弹药
SHOOTMOR：弹药全满
SHOESIZE：大靴子模式
DAJIGSUP：列出所有作弊码

《NBA live 2004》
Dynasty模式换人秘技

有的人可能会认为有的球员很难换来，首先Dynasty模式的换人不像普通模式想换就换，是要看对方乐不乐意的，即每个队员名后的那个黄条，黄条越长证明对方对这名队员越感兴趣。要想换人成功，本队成绩不能太差，最好全胜。方法如下：

1.比如想用A球员换B球员，假如二人的场上位置都是PF，直接换是换不来的。但在浏览了所有队员后发现B所在的球队很需要能在场上打C位置的球员，因为不管数值高低，A所在球队的每个C位置队员后的黄条都比较长。这时进入Edit Player，Dynasty模式的Edit Player不能修改球员能力，但可修改Info中的球员位置，分2个位置（第1个是主要位置）。我们把A球员的位置从PF改成C，保存并退出Edit，再进入换人模式，这时我们发现A球员后的黄条变长了好几倍，这样一来就可成功用A球员交换B球员啦。

2.如果用第一种方式失败，可以先换那支球队唯一能打某个位置的队员，成功后对方球队立刻就会对打这个位置的球员极为感兴趣，然后随便找个能打此位置又比较弱的队员，就可去换对方球队的强力队员了。

3.在对方队有空位的情况下，多用弱者换对方的强者。

把以上3种方式综合运用，你想换谁就换谁，很快就能组建出一支全明星队！只是要随时注意存盘，多用S/L大法。

吸血莱恩
BloodRayne

进入游戏后，按下Esc，在选单上选择“Cheat”选项，进入“Cheat”选项后把以下秘技打进去，输入正确秘技代码后会出现“Cheat Unlocked!”的字样，具体秘技如下：

TRIASSASSINDONTDIE：无敌模式
LAMEYANKEEDONTFEED：恢复生命
ANGRYXXXINSANEHOOKER：充满杀戮欲
INSANEGIBSMODEGOOD：血腥模式
DONTFARTONOSCAR：冻结敌人
JUGGYDANCESQUAD：性感模式
SHOWMEMYWEAPONS：显示武器
ONTHELEVEL：选关

林晓：5月下是双子座的季节，欢迎双子星座的人进来，也欢迎其他任何星座的人进来聊天。有时上夜不能日常出，但在遇到星座相处的时候，仍然忍不住要聊一下。就看标题，本期聊天室OP依旧是风行水。

战士之魂

■湖北 孤城梦

要我说，每个男人体内都隐藏着一个战士之魂。这也许是因为祖先天性的遗传所决定的，也许是身体中某一段DNA密码所决定的。当一个男孩呱呱坠地，他一边响彻云霄地哭泣，一边仰望窗外的风云。这就注定着男孩是一生不甘平淡与寂寞，要走上一条不可逆转，耗尽一生，追求力量、激情与光荣的不归路。这也许就是一切的起因，注定着我们一生对战斗的追寻。



我深信，我拥有着一个最为坚定的战士之魂。幼年的我所最钟爱的玩具，是一把1：1的柯尔特9毫米仿真玩具手枪。后来的我，喜欢上了跆拳道，迷恋那种公平的真人PK。擂台上汗如雨下、喊声如雷的拼死战斗让我感到了战士的快乐。跆拳道追求力量、技巧与荣耀，这不就是一个战士所追求的吗？战斗不是暴力，也不要血腥；那是一种奋斗的过程，是向高处不懈攀登的经历。战士磨练的是技巧的艺术，体验着向强者挑战过程中的激情，享受着拥有力量的快感，需要成为强者的荣光，追求着本能中对胜利的无尽渴望。战士的生活注定是激情四溢，惊震八方。

那些体内隐藏着战魂的男人，他们不甘平静，不甘寂寞的心态注定了电子竞技与网络游戏的盛行。那些虚幻的世界是战斗的世界；这里是战斗者之地，唯有战斗才能生存的地方；这里有战士所需要的一切，只等你去追求，慢慢地去拥有；这是战士的天堂……启动游戏，你就成为战士，鼠标和键盘就是你的剑与盾。拿起它们，就能让你的手和脚穿透荧光屏幕，进入战士之国！

这是个充满了激情的天地。《星际争霸》、《魔兽争霸》、《反恐精英》，一个个如雷贯耳的大名，一个个让我们魂牵梦绕的游戏，赐给了我们多少激情的岁月。我还记得在那些烟雾缭绕的黑网吧里，在陈旧不堪的大学宿舍中无数的战斗经历；还记得亲密无间的战友，记得技术高不可及的对手；记得失败的苦闷，记得胜利的欢笑。战斗的燃情岁月最让人割舍不下。真正的战斗，没有作弊与欺诈，是好汉敬好汉、英雄惜英雄的比赛。对胜利的渴望是战士的天性，对荣耀的追求是战士的目标。战士磨练着技巧，积蓄着力量，然后去击败一个又一个对手，去挑战一个又一个新的目标，直到走向终极的辉煌……

OP：大多数时候生活是平淡的，但当战士之魂某一刻出现时，就会发现自己是一个骑士，阳光从云层中穿过直射在身上，有这样的时刻，平淡又何畏？

他一定是高手

■陕西 马永

我躲在这里
等待着狙击，
想要给你，爆头的惊喜。
你越走越近
有两个声音
我措手不及，
只得愣在那里。

我应该在A区，
不应该在这里，
看到你们配合默契，
这样一来
我又无奈地倒下去，
给我离开的勇气。

他一定是高手，
爆头也那么容易，
杀我
也只用了一瞬间而已。

他一定是高手，
是一只老狐狸，
不会像我这样，
蹲坑在桥头这里！

OP：他一定很爱你，他是谁？当然不是阿杜了，难道是CS中的死神？

“王者”自述

■网友 Romo

茫茫众“者”中，写书的叫作者，看书的叫读者，凶案现场躺在地上“睡觉”的叫死者，开长会前不上厕所，能坚持到会议结束的叫“忍者”。我——一个在网络中摸爬滚爬了N年的超级网络发烧友，不知道能否有资格称为“王者”。（大哥，鸡蛋你也舍得扔？）

遥想小生当年，刚买电脑时，英姿飒爽，通宵达旦。谈笑间，网费流如潮水。论坛神游，开水泡馒头，早生白发。网络如梦，一时沉溺其中。

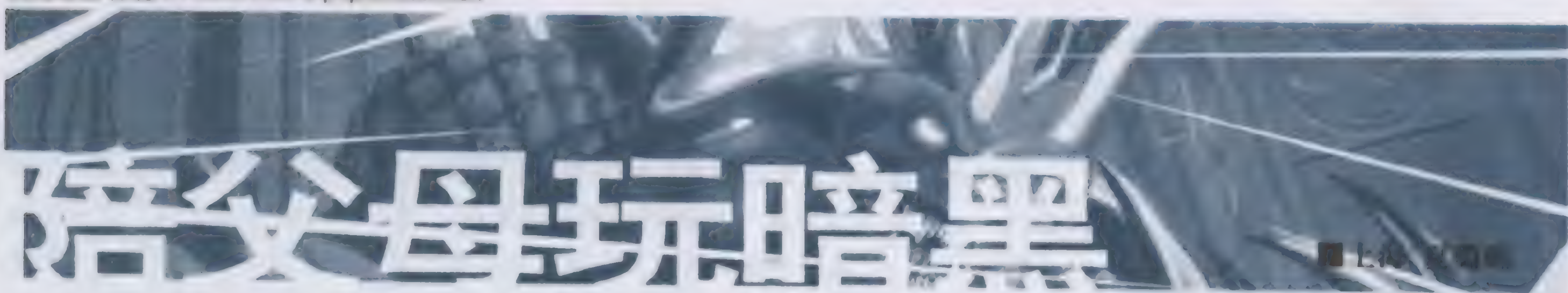
如今电话已换宽带，沉迷依然如故。兴尽下QQ，误入网游深处。练级，练级，仍然费钱无数。

唉，看着大好的青春就这样消失在键盘和鼠标之间，我萌生悔意。某日，灌了两瓶二锅头（吐了一瓶半），抚爱机而坐，泪如泉涌，大叫“红颜祸水！”于是断二指宽、一尺长纸条，挥笔疾书“封于*年*月*日”的大字，贴于爱机屏幕。然后在女友同情惊诧的目光注视下，和衣而卧。次日，饱睡方醒，双眼惺松，坐于爱机前，忽见屏幕上的封条，大怒，曰：“何人锁我？”遂撕下纸条，等待开机，阿然当场昏厥……

OP：阿然事后想，可能是当初GG写了错别字也不一定：改于*年*月*日……



双子座聊吧
（晶合聊天室第138期）



陪父母玩暗黑

■上海 [illegible]

昨夜，我和老公，陪爸妈玩《暗黑破坏神》到深夜。我是金环束发绿衣乌裙的女巫，爸妈和老公都是亚马逊战士。老爸玩上瘾了，不想下线，害得我早晨差点起不了床，梦里都在拿着法杖飞奔。

父母起初对电脑存有畏惧之心，总觉得电脑是小年青的东西，年纪大的人学不会。那时他们连鼠标都不会用。教他们很费力气。后来，他们学会用扫描仪扫照片。这对他们可是个空前的大成就，对我也有很大启发。学习，一定要有兴趣。兴趣是最好的老师。我又教会他们玩五子连珠。入门的东西，画面一定要吸引人，上手又容易，“学者”才有兴趣。爸妈一玩就迷上了。

为了玩游戏，也为了讨好我这个老师，他们顺便也花了点时间练习收发邮件，网页浏览，ICQ，没再费我啥力气就学会了，真是令人啼笑皆非。连爸妈年龄的人学东西都这样，想起我们的学校教育，是不是本末倒置了啊。把题海遨游的时间给孩子们玩玩游戏，说不定学习效果还会好一些呢。

爸妈回家的时候我给他们配了台当时配置最好的机器，当他们的面组装给他们看；再拆开，要他们自己组装，就像玩积木一样。爸妈奇迹般地学会了。虽然攒机并不难，但对学电脑的人来说，却是个标志性的举动，真正破除了对电脑的畏惧心理，明白电脑里面是怎么回事了。

回家没两天爸妈打电话来说，电脑组装起来了，运行正常。接下来的两年里，老爸老妈的电脑基本上就只有一个五子连珠可以玩；还有拨号上网，跟我们聊聊天，老妈为此学会了打字。

前年回家探望父母，怂恿他们装了宽带。喜欢下象棋的老爸找到了网络棋友。今年回去给爸妈装了中文版《暗黑破坏神 II》，只在走前随便演示了一下，没想到他们就此迷上了。

爸妈自己选了个亚马逊战士玩起来。有天在MSN里告诉我们，要去打血乌鸦了。过了几天，告诉我们已达11级了。过了两周，告诉我们，打死安达利尔了（第一幕的BOSS）。我彻底放心了，他们完全靠自己摸索，能把第一个场景都打完，我还有什么好担心的？前天和爸妈语音聊天，爸爸忽然问我，嵌在斧头上的宝石能不能取下来。我大吃一惊，什么？！他们的亚马逊战士，居然是用斧头砍死安达利尔的……问他们魔法技能，不知道是什么；再问蓝色魔法瓶去向，没用过，都被他们卖了！

告诉老公和弟弟，大家都哭笑不得。这个安达利尔真是死不瞑目——要灭我可以，但你不可以鄙视我；明明是个用弓箭和标枪的亚马逊战士，居然拿把斧子来砍我——这样打打小怪也就算了，可我大小也是个BOSS……

哭笑不得之余，我们开始反思教育问题。爸妈只知道找物理伤害高的武器；在魔法上，他们压根儿还没启蒙。

痛定思痛，我们决定建个主机，我以女巫来做魔法启蒙，老公演示亚马逊战士的玩法。爸妈照我们说的，选择了多人游戏；输入我们给的IP地址，进入了游戏。我的女巫MM和老公的亚马逊战士已经等在镇上了。爸妈开始还没反应过来，以为我们是NPC没理我们。等到我们跑到他们跟前，邀请他们组队时，他们简直高兴坏了：“还可以这样啊，一家人远隔千里，在同一个游戏里互相看到，还可以一起玩。”我解释说：这就是弟弟平时玩的网游了。

我们一起去打怪。女巫身上的寒冰铠甲闪闪发光，冰凌飞溅；脚步所到处，寒冰四射，烈焰熊熊，尸骨遍地，妖怪死光光。爸妈看傻了。我得意洋洋地告诉他们，这就是魔法，每个角色都有不同的特色魔法。

一番苦口婆心的解说之后，亚马逊爸妈终于正确地用上了标枪和弓箭，开始学魔法技能。他们开心极了，每个魔法都要试试，我和老公只好陪他们玩到深夜……

人都有玩心，即使是父母这个年龄的人，也喜欢好玩的游戏，喜欢探索的惊喜，只是入门不像年轻人那么容易。一旦学会了，就像进入了一片新的广阔天地，生活会增添很多乐趣。

想起中国，尤其是上海，即将进入老龄化社会。父母这一辈的人大多有退休金，有子女赡养，最突出的并不是经济问题，而是退休以后有大量的时间无事可做；生活单调，寂寞无从排遣。

传统观念认为，游戏的受众主要是青少年，所以开发的时候主要是针对他们。从我父母身上可以看出，中老年人一样会喜欢玩游戏，只是他们入门相对困难，接受起来会比较缓慢。但他们有时间，有耐心，有经济能力，比起有学业和工作负担的青少年，他们更适合作为游戏受众。如果能开发出容易上手，能让他们喜欢玩的游戏，既可以引发市场里无限的商机，又是件让老年人安度晚年功德无量的事情。

OP： 这样的父母和女儿、这样的游戏方式，真让我这个大软人感动。去年回家过年，突然发现生活的经历已经让我和父母有了沟通的方式，我们谈至深夜；没有想到除了生活，还可以用耐心和游戏来换取沟通。



春飞絮

■晶合实验室 小虫

好久没出门，上周末终于下决心出去了一趟，立马受了大刺激。

事情是这样的。上周五别理我同学友情赠送我一张第七届P&E（中国国际照相机械影像器材与技术博览会）的参观券，为了不辜负他的好意，周日中午吃完饭我和几个影友会合之后，蹭一辆新桑塔纳3000就去了国展。经过半小时寻找停车位、登记、换牌之后，我们一行终于进入了展厅。不曾想正面几个大展厅办的居然是玻璃展！几经周折，我们终于找到了P&E的展厅。

虽说是王小二过年，一年不如一年，可P&E展会毕竟还蛮热闹的。一进门的第四展厅是日系厂商的天下，我直奔本家尼康展台。可惜尼康的MM数量少又不漂亮，展出的机器就那么几台，要摸一下都得排半天队。佳能更过分，干脆相机一台都没有，就摆几台打印机做做样子。富士展区很大，请了好多专业模特，除了职业性地微笑着摆出POSE让你拍照，还可以上去跟她们合影；展出的相机也很多，不过问到S3 Pro细节的时候竟然回答"还没任何资料……"索尼展区也很热闹，只是MM不如富士的漂亮；DC/DV很多，但那都不是我感兴趣的。到了美能达展区才知道什么叫做门可罗雀，好不容易摆出的一台数码单反相机，还是不带任何编号的"概念机"。

第五展厅基本上是国产厂商，展区的显著特点是MM极少。"海鸥"展出了它全系列的数码相机，还有经典4A/4B，最让人眼红的是居然有一台硕大的立体照相机。旁边的"凤凰"相形之下就逊色多了，好像就是支了个摊在卖东西。乐凯则摆出了系列傻瓜机，还有彩色、黑白胶卷。第三展厅是韩系厂商在打理，这边的MM都在唱歌跳舞。相机没看到几部，MM倒是拍了几十张。好不容易逛到第二展厅，哇，这边竟然是德系（包括其他）厂商——莱卡、禄莱、哈苏，甚至还有ALPA！我开始后悔在其他展厅浪费了太多时间。这边MM虽然也很少，不过展出的东西比MM更漂亮。我正趴在展台前流口水，一保安过来拍拍我的肩："先生，对不起，闭馆时间到了……"

离开国展，我们驱车来到昆仑饭店对面的沸腾鱼乡——这里有北京最好的螺丝、水煮鱼、辣子鸡。酒是扎啤，还有某影友从山东带来的70度特制醇香米酒。酒过三巡，对面的影友开始讲各地见闻：藏獒凶猛至极，头很大，栓在碗口大的树上都能把树拉倒，让你端着相机也能窜到金杯车顶。梅里雪山只有很虔诚的人才能见到，反射的阳光是金色的；面对雪山会令人心地纯净安宁，产生不由自主的眷恋，许多人辞了工作守在那就为了每天看雪山。藏民极其纯朴，眼睛干净得让你不敢对视；他们跪行祈祷许的都是宏誓大愿，决不掺杂一点私念……

回来的路上，一影友和我以相片为例讨论永恒：实物相片过不了10年就会褪色，数字化的相片更会随着光盘、硬盘等物理载体的终结而消失，汗……我忽然想到，即便能活100年，也不过3万多天而已，每天消耗的是生命的约三万分之一，我就倍感珍惜。珍惜生活的每一天，珍惜健康的每一天，珍惜工作的每一天。

昨天在洗手间里遇到一个帅气的大男孩，在窗口边抽着烟沉思，后来才知道他是新来的软件栏目编辑。而我的原同事——iCat同志，也于昨天正式辞别大软，去迎接他生命中新的挑战。这个榜单是道别的榜单，这个春天是萌动的春天，是变化的季节。

但林晓给我的榜单跟08期比似乎没什么变化，还是那些个软件在做排位游戏。排前十的软件我在用的只有WinRAR、超级兔子魔法设置和Windows Media Player。如果我说了算，我首先会把Photoshop放到名人堂，然后取消名人堂所有软件的版本。可惜榜单和名人堂是大家说了算:(。

在我看来，这张榜单变化的是背后的东西。和08期相比，本期榜单投票数目有了明显增加。票数越多，越能代表一款软件在用户心目中的真实地位。所以假如觉得这不是你心目中的榜单，那么不要忘了把你的发给林晓喔。

编辑推荐

推荐编辑：米猫

名称	推荐理由
Ace Utilities 2.3.2	很好的系统垃圾清理工具，垃圾文件会严重的影响你的系统性能，有了Ace Utilities，垃圾文件可以轻松搞定。
ACDSee PowerPack 6.0.3	最重量级的看图软件，它能快速、高质量显示您的图片，再配以内置的音频播放器，就可以享用它播放出来的精彩幻灯片了。
Apollo Versatile Burner V1.2.17	是一款杰出的光盘刻录软件，能满足你烧录音乐CD、数据CD和视频CD的要求，另外，还可以制作数码相片集册、CD封面哦。
网易泡泡 2004 Build 0412 正式版	功能强大、方便灵活的即时通讯工具。拥有许多更加体贴用户需要的特色功能如邮件管理、自建聊天室、自设软件皮肤等。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE




经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	6.0
Winamp	5.0
腾讯QQ	2003III
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

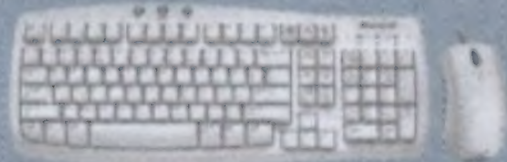
本月TOP TEN获奖者

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者

1381XXXX312 1397XXXX077
1352XXXX548 1370XXXX209
1361XXXX363



奖品是微软公司提供的光学极动键鼠套装。

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

四川 袁晓平 海南 曹 江
湖北 何昆晋 陕西 李 鹏
江苏 李 俊 河北 孟祥辉
湖北 徐 爽 湖北 许 邦

奖品为价值50元的热门软件一套。

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

山东 何 毅 浙江 袁 征
北京 曾 樯 辽宁 郑 军
天津 李 京 河北 柳 超
河南 陈 倩 四川 张 川
福建 林蕴硕 山东 李玉磊
甘肃 刘 毓 内蒙古 杨继宇
江苏 王大同 黑龙江 刘天阳
湖北 龚 博

奖品为价值50元的热门软件一套。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	5.92Build4.325	1	1448	↑	鲁锦
WinRAR	3.3	2	1397	↑	Eugene Roshal
金山毒霸	6	3	1154	↓	金山公司
网际快车FlashGet	1.60	4	981	↑	JetCar软件工作室
金山游侠	V	5	964	↓	金山公司
瑞星杀毒软件	2004	6	897	○	北京瑞星公司
超级兔子魔法设置	6.01	7	815	↑	蔡旋
紫光拼音输入法	3.0	8	790	↑	清华紫光软件股份有限公司
Windows Media Player	9.0	9	769	↑	Microsoft
金山快译	2003	10	741	↓	金山公司
金山词霸	2003	11	725	↑	金山公司
虚拟光驱	8.0	12	714	↓	东石软件公司
金山影霸	2003	13	691	↑	金山公司
3721中文网址	2.2	14	552	↑	国风因特软件有限公司
Real Player	10.0	15	413	↓	RealNetworks
天网防火墙	2.51	16	390	↑	众达天网技术有限公司
MyIE	2.3	17	378	↑	Blood Chen
MSN Messenger	6.1	18	323	↓	Microsoft
江民杀毒软件	2004	19	300	↑	北京江民公司
Norton Antivirus	2004	20	274	↑	Symantec

本榜所列软件版本号截止于2004年04月21日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.60	571 566
2	WinRAR官方中文版3.30	447 336
3	腾讯QQ 2003 Ⅲ简体中文正式版	420 709
4	Windows优化大师5.92 Build 4.325	399 087
5	木马克星iparmor5.46 Build 0412简体中文版	382 601
6	极品网络电视电影Ⅱ6.8	308 67
7	智能陈桥五笔5.5	271 002
8	RealOne Player Golden简体中文版2.0 Build6.0.11.872	261 031
9	超级兔子魔法设置6.01	165 280
10	FlashFXP 2.2 build984 Beta简体汉化版	142 513

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

为了满足读者需要，大软争取到《刀剑Online》内测账号200个，最先寄回本期读者调查表，并在附言中标明“刀剑内测账号”字样以及留下有效E-mail的200名读者，将获得《刀剑Online》的内测账号。

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN